Battlefield Heroes | Mirror's Edge | Prince of Persia | Far Cry 2 | Mass Effect

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#07(55)
ИЮЛЬ 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 08007

ИГРА МЕСЯЦА

Race Driver: GRID

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

Новый Prince of Persia

РЕПОРТАЖ С UBIDAYS 2008

Mass Effect

ЗВЕЗДНАЯ RPG

ТЕМА НОМЕРА

BATTLEFIELD HEROES

ПРОБУЕМ ПЕРВУЮ БЕСПЛАТНУЮ ИГРУ ОТ EA

НАКЛЕЙКИ
PRINCE OF PERSIA
MIRROR'S EDGE

ПОСТЕРЫ
PERFECT WORLD
DOMINANCE WAR 3

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

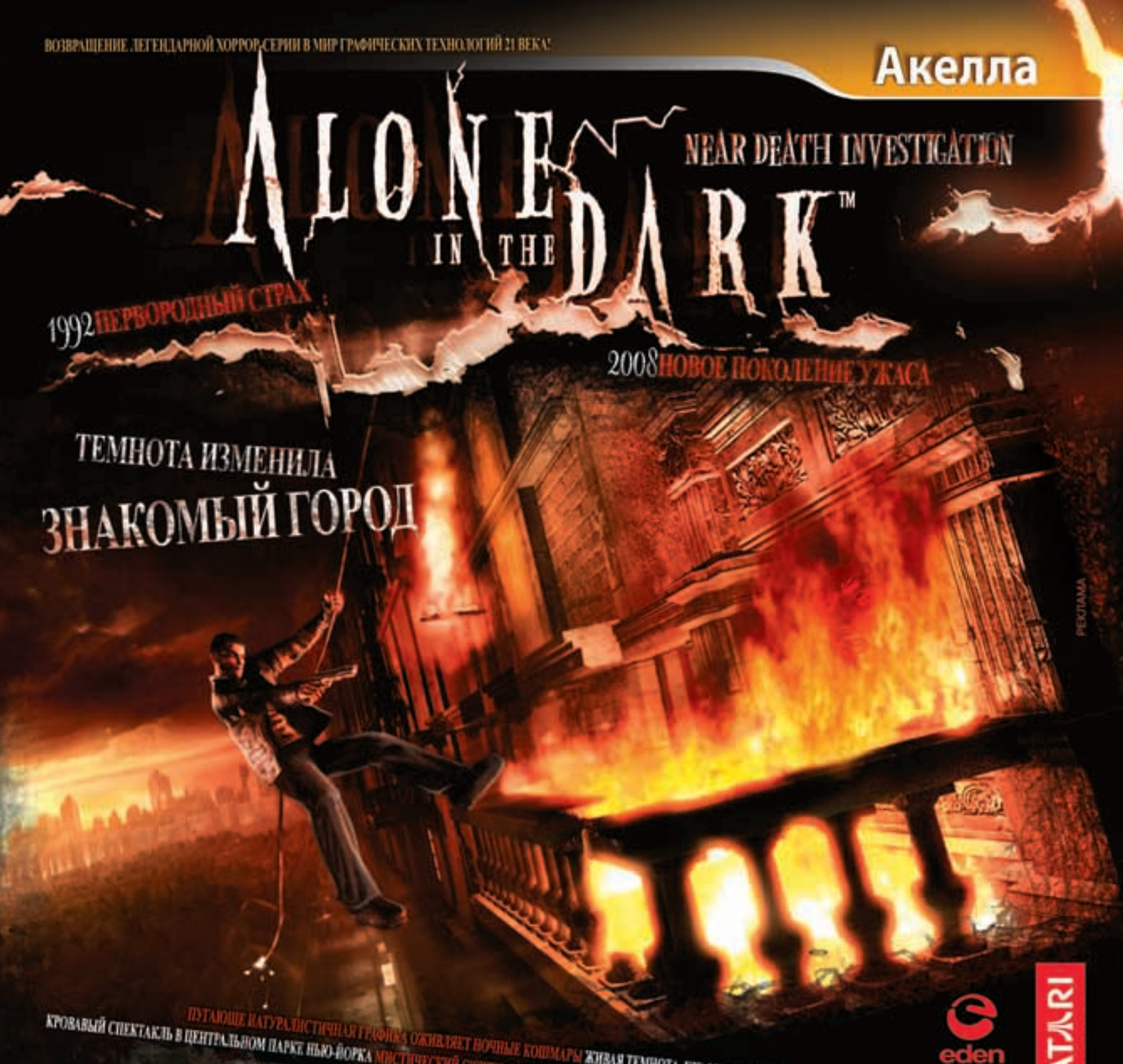
ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД

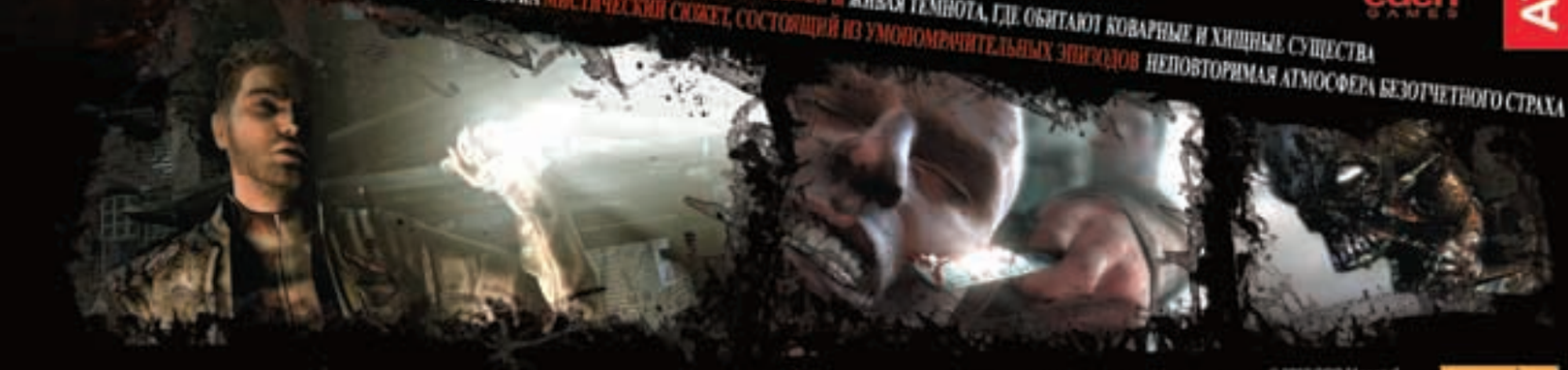


РЕКЛАМА

eden GAMES

ATARI

ПУГАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА



© 2007 ООО "Акелла"
© 2006 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalya@navigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mogbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

СОЮЗ ХИТ ZONA М.видео Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

EDITORIAL

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

КО МНЕ ПРИХОДЯТ ЛЮДИ РАЗНЫЕ

Во вступительном ролике Grand Theft Auto 4 звучит песня Глюкозы, а на улицах виртуального какбы-Бруклина каждый третий прохожий ругается матом без акцента: ни один доллар из потраченных на разработку 100 миллионов не пропал зря. Криминальная драма о непростой судьбе славянских иммигрантов в Городе Свободы сделана с большим тщанием, чем многие голливудские блокбастеры. Результат закономерен: полмиллиарда зеленых за первую неделю продаж. Новый рекорд Гиннесса в сфере развлечений, между прочим. Монументальное творение Rockstar до сих пор не анонсировано для PC, но игнорировать столь значимое событие в мире игр мы не можем. Здесь у каждого свое особенное прохождение, а забавные и порой безумные случаи, приключившиеся с Нико Белликом, долго еще будут главной темой обеденных обсуждений в редакции Правильного. Мы записали три истории, рассказанные обитателями Либерти Сити: быть может, ты захочешь поведать нам свою.

А на обложке и в приветственном слове ты видишь жизнерадостных зольдатен из свежайшего пополнения сериала Battlefield. Игра, породившая целый жанр, что в 2000-е вообще редкость, с выходом дополнений и продолжений растеряла изначальную легкость освоения и безбашенность. Но этим летом все вернется на круги своя: яркие цвета, громкие взрывы и гонки на танках. А еще – прокачка героев и покупка пиратской повязки на глаз в онлайновом магазине. Наши впечатления от закрытой «беты» Heroes читай в теме номера.

Онлайн – вообще тема нынче модная. Все отечественные издатели принялись если не разрабатывать сами, то хотя бы запускать русские серверы и локализации MMORPG. Как не потеряться среди многочисленных массивных и многопользовательских? Где орки лучше? И как поиграть подольше, а заплатить поменьше? Ответы на эти вопросы ищи в материале «ММОмент истины».

Александр Трифонов,
главный редактор

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Будущие heroes в ожидании новой Battlefield

Кто: Александр Каныгин
О нем: Любит шутеры, хотя и не умеет в них играть: реакция уже не та.
Любимые проекты жанра: Team Fortress 2! Как только игра появилась на полках, купил диски себе и другу Через неделю была приобретена третья коробка – для жены приятеля.
Чего ждет от BH: Море удовольствия. Люди, которые нарисовали таких персонажей, просто не могут сделать плохую игру. Не терпится попробовать полет на крыле самолета и чтобы в руках было что-то бомбометающее.

Кто: Александр Трифонов
О нем: Несмотря на нежную любовь к пошаговым стратегиям, не отказывается от матча в Unreal Tournament.
Любимые проекты жанра: Оригинальный Unreal Tournament – за чудесный саундтрек и карту CTF-Face. Battlefield 1942 – за сражения вдвоем с товарищем против 60 ботов.
Чего ждет от BH: Отказа от переусложненной системы командования и классов, но в то же время достаточной глубины – система умений и их прокачки позволяет надеяться на лучшее.

Кто: Сергей Думаков
О нем: Заслуженное пушечное мясо Team Fortress 2 и Unreal Tournament 3, хотя каким-то непостижимым образом сумел в последней настрелять 6 тысяч боевых единиц противника.
Любимые проекты жанра: TF2, UT3 – то есть те проекты, где есть возможность настоящего командного взаимодействия. Терпеть не может Counter-Strike.
Чего ждет от BH: Масштаба, самоиронии… и высочайшего качества – редкой для жанра черты. Шведы всегда отличались скрупулезностью и серьезным подходом к несерьезным вещам, так что никаких оснований к тому, что они подведут на этот раз, вроде бы нет.

Кто: Андрей Теодорович
О нем: Полюбил сетевые шутеры с тех пор, когда стал зарабатывать на них деньги в школьные годы, прогуливая уроки в клубе «ALТернатива» славного города Железнодорожный. Фраг – рубль, турнир – нормальное такое бабло, а чемпионат – целое состояние. Крутые пацаны играют на серьезные деньги!
Любимые проекты жанра: Quake 3 Team Arena, Counter-Strike. За то, что благодаря им родимым долгое время кормился и поился на задворках родного компьютерного клуба.
Чего ждет от BH: Системы автоматического приема и перечисления денежных ставок. Ну чтоб совсем не париться.

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ИЮНЕ

1. **Почему в Battlefield Heroes создать пирата-зомби можно, а робота-ниндзю – нет?**
2. **Если герой новой Prince of Persia никакой не принц, что же дальше? Assassin's Creed 2 с тамплиером в главной роли?**
3. **Где узнать номер Нико Беллика и можно ли на него позвонить?**
4. **Как так вышло, что в Mass Effect нет световых мечей?**

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц
№07(55), июль 2008 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Трифонов	operf1@pc-games.ru	главный редактор
Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Мария Дмитриева

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

- Москва
- С-Петербург
- Владивосток
- Новосибирск
- Красноярск
- Екатеринбург
- Якутск
- Самара
- Иркутск
- Н. Новгород
- Ростов
- Уфа
- Воронеж
- Ярославль
- Челябинск
- Кемерово
- Пермь

Мониторы Topaz T200 и T220 – официальные мониторы WCG 2008

Соединение великолепного дизайна и технического совершенства

- рекордная быстрота реакции матрицы 2 мс
- динамическая контрастность 20 000:1
- разрешение 1680x1050
- углы обзора 170°/160° (CR>10)

Товар сертифицирован. Реклама.

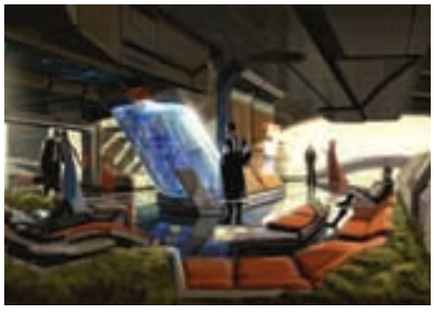
Российский этап Чемпионата мира по компьютерным играм WCG 2008

Вся информация на www.wcg.ru

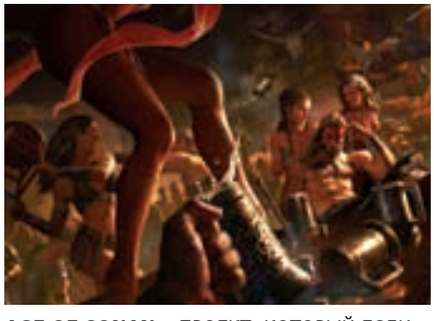
СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #07'2008

ИСТОРИИ ЛИБЕРТИ СИТИ – РАЗВЕ МОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ НОВУЮ GTA БЕЗ МЕГАПОЛИСА, ГДЕ ЖИВУТ ЕЕ ГЕРОИ? **С. 106**



MASS EFFECT – КАК КОНСОЛЬНЫЙ ХИТ ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ НА РС? БУДЕТ ЛИ ШЕПАРДУ УЮТНО У НАС? **С. 112**



AGE OF CONAN – ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ ЕСЛИ И НЕ УБЬЕТ WOW, ТО УЖ ТОЧНО ПОТЕСНИТ КОРОЛЯ ММО. **С. 118**

RACE DRIVER: GRID – МЕЧТА КАЖДОГО ЛЮБИТЕЛЯ СКОРОСТИ, БЛЕСТЯЩИХ ТАЧЕК И ЭФФЕКТНЫХ ТРАСС. **С. 124**

BATTLEFIELD HEROES – ОНЛАЙНОВЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР С ПРОКАЧКОЙ ГЕРОЕВ И ПОКУПКОЙ НОВЫХ КАСОК И КИРЗАЧЕЙ... **С. 8**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Battlefield Heroes

В ФОКУСЕ
18 ММОмент истины, или Будущее русского онлайна

НОВОСТИ
26 События индустрии
46 Новости киберспорта
48 Релизы и бестселлеры
50 Календарь
51 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
52 Ubidays 2008
60 Mirror's Edge
64 Gamers Party
66 KODE5

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
70 Галерея
78 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
84 Коллапс
87 Numen: Время героев
88 Mythos
90 Rise of the Argonauts
92 Приключения капитана Блада

СПЕЦ
94 Парад кинозвезд
106 GTA4. Истории Либерти Сити

РЕЦЕНЗИИ
112 Mass Effect
118 Age of Conan: Hyborian Adventures
124 Race Driver: GRID
128 TrackMania United Forever
132 Granado Espada: Вызов судьбы
136 WorldShift: Апокалипсис завтра
138 Warhammer: Печать хаоса – Марш разрушения
140 Iron Man
142 Bus Simulator 2008
144 Dracula Origin
146 Хроники Нарнии. Принц Каспиан
148 Перри Родан. Цена бессмертия
150 Battle Rage
151 Sam & Max: Episode 205. What's New, Beelzebub?
152 Гид покупателя

154 ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ
160 Пособие по использованию Source SDK

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
164 Онлайновые новости
166 Онлайновый дайджест
168 Флеш-рояль
170 Обзор сайтов
172 Дневники World of Warcraft
176 Дневники The Lord of the Rings Online
178 Дневники Perfect World
181 W.E.L.L. Online: Механика движения

ЖЕЛЕЗО
182 Железные новости
184 Тест процессоров Intel

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

188 Мини-тест Cooler Master Hyper Z600
189 Мини-тест Thermaltake GunMet Orb
190 Железный FAQ
192 Перестройка RAID
194 Кое-что о RV770
195 Разгон Asus EN9600GT
196 Сделай сам
197 Конфигурация

РЕТРО
198 Jagged Alliance 2: Агония власти
201 Богатое наследство
202 Ретроновости
203 Дайджест
204 Могильник

О НАБОЛЕВШЕМ
206 Письма

КОНКУРСЫ
210 BESTSHOT
211 Конкурс «Эволюция»
212 Призовой кроссворд
213 Итоги конкурса Comix Zone
214 Итоги BESTSHOT #5
214 Итоги призового кроссворда #53

216 СОДЕРЖАНИЕ DVD

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
220 Любить без страха умереть с Татьяной Щелкуновой
222 Свежий ветер с Сергеем Думаковым

224 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Foxconn	4 обл.
Samsung	3
DELL	7
Karin	17
Toshiba	25
Акелла	27, 29, 31, 33, 35
Софт Клаб	37, 41
1С	39, 43, 68, 69
gameland.ru	71
Редакционная подписка	73
Руссобит-М	75, 77
Drag Rasing	83
2x2	117
Gamepost	123, 215
Журнал "Total Football"	131
Журнал "Maxi Tuning"	135
Хитзона	163
Журнал "Хакер"	175
Журнал "Total DVD"	221

Игры в номере

Age of Conan: Hyborian Adventures	118
Battle Rage	150
Battlefield Heroes	8
Bus Simulator 2008	142
Dracula Origin	144
Granado Espada: Вызов судьбы	132
GTA4	106
Iron Man	140
Jagged Alliance 2: Агония власти	198
Mass Effect	112
Mythos	88
Numen: Время героев	87
Perfect World	178
Race Driver: GRID	124
Rise of the Argonauts	90
Sam & Max: Episode 205. What's New, Beelzebub?	151
The Lord of the Rings Online	176
TrackMania United Forever	128
Warhammer: Печать хаоса – Марш разрушения	138
World of Warcraft	172
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	78
WorldShift: Апокалипсис завтра	136
Коллапс	84
Парад кинозвезд	94
Перри Родан. Цена бессмертия	148
Приключения капитана Блада	92
Хроники Нарнии. Принц Каспиан	146

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

ММОМЕНТ ИСТИНЫ

ВО ЧТО ИЗ МАССИВНО-МУЛЬТИПЛЕЕРНОГО СТОИТ ПОИГРАТЬ ГРАДУЩЕЙ ОСЕНЬЮ? МЫ ОТОБРАЛИ САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ПРОЕКТЫ. **С. 18**

MIRROR'S EDGE

НЕ BATTLEFIELD ЕДИНОЙ – ШВЕДЫ ИЗ DICE ГРОЗЯТСЯ ПЕРЕВЕРНУТЬ НАШИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ИГРАХ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА. **С. 60**

UBIDAYS 2008

НОВЫЙ ПЕРСИДСКИЙ ПРИНЦ ВОВСЕ НЕ ПРИНЦ, А СЛУХИ О РАЗРАБОТКЕ BEYOND GOOD & EVIL 2 ОКАЗАЛИСЬ ПРАВДОЙ. **С. 52**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

Dell™ рекомендует Windows Vista® Home Premium

Windows Vista™ Home Premium

XPS™

НОВИНКА! XPS™ M1530

Превосходный дизайн, уникальное сочетание мощности и функциональности. На базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.

Легкость и удобство управления всеми мультимедийными функциями благодаря прилагаемому пульту дистанционного управления и высококачественным наушникам.

Фантастическая яркость с уникальным дисплеем WLED. Он ярче, легче и тоньше стандартного дисплея портативных компьютеров.

Красный или черный?
Твой выбор.

Элегантный дизайн, непревзойденная производительность

Новый XPS M1530 - максимальные мультимедийные возможности, легкость подключения и великолепный выбор для развлечений. Уникальное предложение ноутбука с матрицей 15,4 дюйма. Самые современные компоненты - от отдельного графического процессора до дополнительного оптического дисковода Blu-ray. Необыкновенный корпус, изготовленный из высококачественных материалов.

DELL™
YOURS IS HERE

реклама

merlion
тел.: (495) 981-84-84; www.merlion.ru
где купить: www.merlion.ru/dell_partners/

Dell, логотип Dell и XPS™ являются товарными знаками корпорации Dell. Intel® и Core™ 2 Duo являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel. Windows и Vista® Home Premium являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft на территории США и/или других стран. Другие товарные знаки и фирменные названия могут использоваться в настоящем документе для обозначения организаций, владеющих соответствующими знаками, или названий их продукции. Корпорация Dell не претендует на права собственности в отношении з наков и названий, принадлежащих другим владельцам. © Корпорация Dell, 2008 г. Все права защищены. Воспроизведение или распространение любым способом без явно выраженного письменного разрешения корпорации Dell строго запрещено.

BATTLEFIELD HEROES

РЕПОРТАЖ С ЛИНИИ ФРОНТА

ТЕКСТ:
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ,
ВИКТОР БАРДОВСКИЙ

ЖАНР ИГРЫ
Мультяшный шутер
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Digital Illusions CE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlefield-heroes.com
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2008 года

МНЕ – ВОЕВАТЬ В ДВУБОРТНОМ?

У нас две новости – одна плохая, другая хорошая. Плохая новость: продолжение великолепного командного шутера Battlefield Bad Company на PC не выйдет. Во всяком случае, пока. Хорошая новость – вместо Bad Company в самое ближайшее время мы получим Battlefield Heroes. Причем получим совершенно бесплатно, то есть даром. Как такое может быть и правда ли, что бесплатный сыр бывает только в мышеловке? Мы решили удостовериться в этом лично и нагрянули в российский офис Electronic Arts с проверкой.

ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Вообще говоря, формат Play 4 Free давно не новость. Окрестный интернет буквально трещит по швам от всевозможных бесплатных браузерных RPG и стратегий – играй не хочу. Создатели таких игр зарабатывают на рекламе и так называемых микроплатежах, которые в особенно запущенных случаях оказываются совсем не микро. Народная молва доносит истории о выдающихся личностях, способных потратить месячную зарплату менеджера среднего звена на комок пикселей размером 10 на 10 точек, изображающий очередной «меч тысячи истин», или персонажей, выкупающих у владельцев игры персональный сервер для любимой гильдии.

Однако настоящей популярностью бесплатные игры пользуются в Азии и особенно в Корее, где местным жителям в последние годы в принципе очень трудно объяснить, почему компьютерные игры надо покупать в магазинах за деньги. Модель Play 4 Free пользуется там чудовищной популярностью и приносит издателям большие деньги. Настолько большие, что боссы крупных западных компаний начали беспокойно ворочаться в кожаных креслах: «А не пропускаем ли мы тут, господа, очередную революцию, которая повторит успех icq, google или skype»? Билл Гейтс, например, до последнего не верил в интернет, потом пришлось догонять…

Проблема в том, что хорошие компьютерные игры сегодня – удовольствие очень дорогое, поэтому доступные на рынке «бесплатные» проекты, как бы это помягче сказать, недотягивают до класса «AAA». Никто пока не знает, зажгут Play 4 Free игры или нет – ведь то, что русскому хорошо, корейцу, как ты знаешь, не очень. Именно поэтому инициатива Electronic Arts достойна всяческого уважения: от того, как публика, то есть мы с тобой, воспримет Battlefield Heroes, *пафос on*, будет зависеть будущее игровой индустрии, *пафос off*. Если все будет развиваться такими же темпами,

Какая из Battlefield нравится тебе больше всего? Мне – самая первая.

через несколько лет все игры будут запускаться исключительно в интернет-браузере. Как, например, Quake Live от id Software.

ОПЕРАЦИЯ WEST

К эксперименту в EA подошли очень ответственно: взяли хорошо раскрученное, любимое игроками имя Battlefield, движок от Battlefield 2142 и гениальных шведов из DICE, которые знают о командных шутерах все и немного больше. Неплохо для начала? Впрочем, в DICE эту историю рассказывают совсем иначе. По словам разработчиков, проект West (в DICE каждая игра носит кодовое имя; Battlefield 2142 была известна под кодовым названием Stella, а Bad Company – Next) уже шесть месяцев как находился в активной стадии разработки, когда о нем впервые доложили руководству в Редвуде. И получили зеленый свет!

Как бы то ни было, идея бесплатной игры была заложена в самой основе проекта West. Как может выглядеть командный тактический шутер, созданный для тех, кто не играет в командные тактические шутеры, да еще под гордым именем Battlefield? Чтобы сделать такую игру, авторам пришлось отмотать время на 10 лет назад, когда трава была зеленее, солнце светило ярче, а профессиональных киберспортивных турниров по Battlefield не существовало даже в проекте.

Какая из Battlefield нравится тебе больше всего? Мне – самая первая. До сих пор помню, как сорвало крышу от демоверсии Battlefield 1942: мы с приятелями играли как сумасшедшие, не ради победы и очков, в просто так – как дети, резвились на тропическом острове. 32 «чайника» на уровне, никто толком не понимает, что надо делать, вокруг война, взрывы, самолеты ревут над головой, сумасшедшие носятся на джипах, какой-то умник садит из береговой артиллерии по своим – полная свобода, делай что хочешь! С годами игры Battlefield становились то-

Грамотный летчик способен уничтожить и не такие силы врага!

Солдату Альянса осталось жить считаные минуты. Фашист не знает пощады.

ченее, сложнее и больше. Я исправно покупал каждую новую версию, но праздничное ощущение вседозволенности, какое мы испытали тогда на острове Вейк, вернуть не удавалось. Battlefield 2142 окончательно разучилась улыбаться: холодные тона, беспощадные машины, безжалостные противники – брр, зябко. Хочу обратно на море!

Heroes – мультяшный курорт для ветеранов Battlefield. Сумасшедшая, нарочито нереалистичная атмосфера Battlefield 1942 возвращается: вместо мрачных развалин – идиллические средиземноморские ландшафты. Здесь можно остаться в живых после прямого попадания из главного калибра. Здесь разрешается прокатиться на крыле самолета, обстреливая врагов из автомата. Через пять секунд после гибели ты снова в игре, а внешний вид и манера одеваться важны в ней не менее, чем способность поражать цели точным выстрелом в левый глаз.

Историческая достоверность? Кому она нужна! Вопреки расхожему мнению Heroes не имеет никакого отношения ко Второй мировой – действие происходит в полностью выдуманном мультяшном мире, а вооружение и военная форма солдат позаимствованы… отовсюду! Здесь можно найти американские танки времен WW2 и трехлинейки периода прусской кампании. Рядом с тобой плечом к плечу может сражаться персонаж из «Острова сокровищ» без ноги и с повязкой вместо глаза или мужчина в карнавальном костюме скелета и бескозырке с ленточками «Северный флот». Бред, но это же весело! Повод для конфликта не менее дурацкий – стороны не смогли смириться с результатами соревнований по велосипедному спорту на очередных Олимпийских играх.

ПОЗОР ПЛАГИАТОРАМ?

Battlefield Heroes часто называют клоном Team Fortress 2, а разработчики стоически переносят обвинения в плагиате. Они знали, на что шли, выбирая для своей игры столь узнаваемый рисованый стиль – такие проекты можно сосчитать по пальцам на одной руке; мы до сих пор помним No One Lives Forever или XIII. Конечно, у авторов уготовлен список крайне убедительных аргументов, из которых следует, что, во-первых, разработка Heroes началась задолго до

появления мультяшной TF2 на публике, во-вторых, только в Heroes можно найти огромные открытые карты, покататься на танках, джипах, самолетах и прочей технике; системные требования у игры просто отсутствуют, солдаты приезжают на передовую с пятью вагонами личного гардероба, система выбора противников ни за что не пропустит в ваш дружный коллектив престарелых «нубов» восьмилетнего «профессионала», а благодаря специальному конструктору можно будет создавать свои уникальные телодвижения и неприличные жесты. Ну и вообще игра бесплатная.

Это все так, но главное отличие состоит в другом. В Battlefield Heroes мы создаем персонажа и выбираем один из трех доступных (на момент запуска) классов. Этот персонаж пройдет с нами всю войну, вырастет до 40-го или 50-го уровня (точной информации пока нет), научится множеству специальных для своего класса умений (обещано целое дерево для непростого выбора), заработает в ходе выполнения миссий специальную валюту, которую наверняка захочет ухнуть на приобретение уникальных предметов гардероба, хитроумных средств уничтожения и прочую милую ерунду, которая эффектно подчеркнет его индивидуальность на поле боя. Менять специализацию каждую минуту, как в TF2 или других играх серии Battlefield, нельзя – в этом есть несомненный элемент MMORPG, где ты прирастаешь душой к своему персонажу и учишься играть в тех условиях, которые сам себе создал. Мне лично это ближе, чем гнаться за местом в рейтинге.

А ПЛАТИТЬ КТО БУДЕТ?

Battlefield Heroes выглядит настолько аппетитно, что общественность начинает нервничать и повсюду искать подвох. Ну не может такая игра распространяться бесплатно. Может, введут абонентскую плату? А почему на момент запуска будет всего две карты? Ага, за новые карты деньги придется платить! А что если придут «коммерческие» с имба-пушками за большие тыщи и нас всех завалят? Или играть будет невозможно из-за рекламных щитов на каждой стене? Форумы полнятся слухами один причудливее другого. Интерес к игре такой, что в день объявления записи на бета-тест сайт www.battlefield-heroes.com победоносно обрушился, не справившись с нагрузкой. Разработчики терпеливо и последовательно разъясняют линию партии. Мол, 95 процентов игроков не заплатят ни копейки. Карты будут распространяться бесплатно. Все приобретаемые за реальные деньги предметы не окажут влияния на геймплей, то есть у «коммерческих» игроков не должно быть технического преимущества перед игроками обычными. Рекламы на игровых уровнях не будет, только снаружи. Как в таких условиях вернуть деньги, потраченные на разработку, решительно непонятно. Ясно одно – у EA есть план, о котором мы пока не знаем. И еще – я хочу деревянный костыль и пиратскую шляпу, как у того персонажа.

Для победы над таким тандемом неплохо бы для начала уничтожить пулеметчика, однако до этого не каждый еще додумается!

Оружие пулеметчиков противоборствующих сторон отличается лишь внешне, в использовании оно одинаково.

Интерес к игре такой, что в день объявления записи на бета-тест сайт www.battlefield-heroes.com победоносно обрушился.

Психическая атака пулеметчиков. У воина Альянса все еще есть шанс сбежать – пулемет не самое точное оружие в игре.

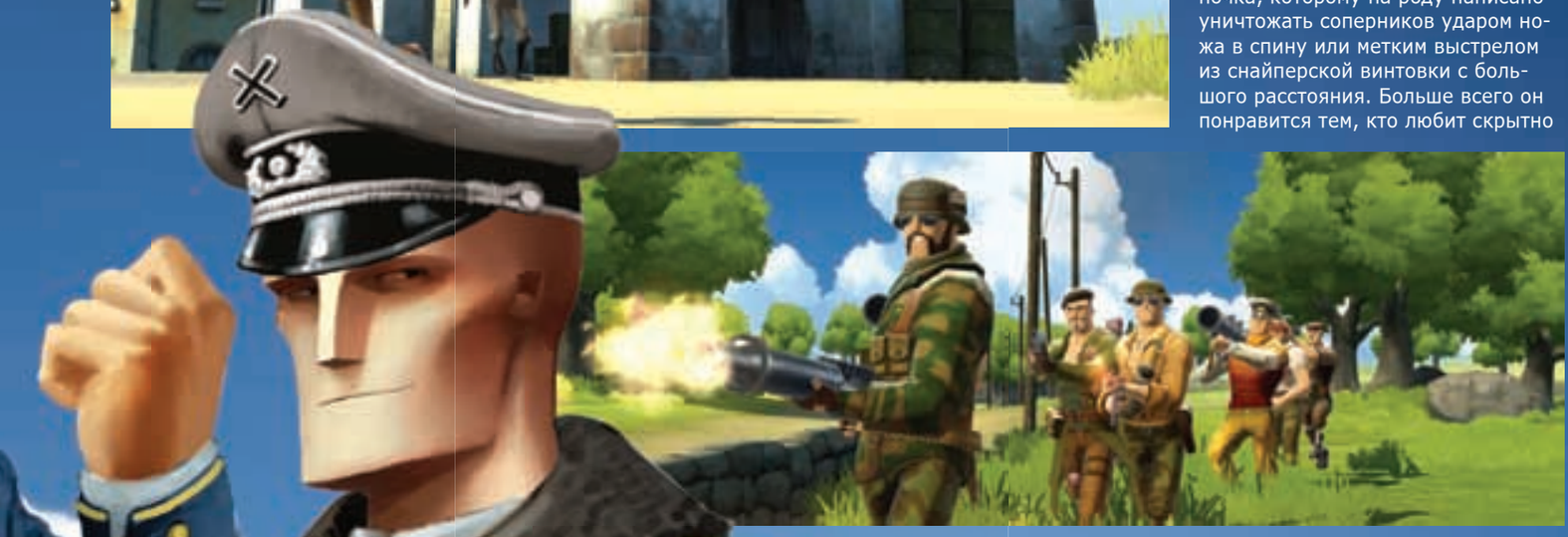
Солдат с автоматом и способностью «горящие пули» – один из самых страшных противников в игре.

ЗАПИСКИ С ПЕРЕДОВОЙ. С ЧЕГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ

Для начала пришлось зарегистрироваться на специальном сайте и скачать клиент игры, который занимал чуть меньше 300 Мб. Немного по нынешним меркам. После этого можно перейти к самому приятному процессу – созданию персонажа. Выбираем сторону конфликта – национальную или королевскую армию. На данный момент большинство участников закрытого тестирования предпочитают националистов, что не удивительно: уж больно комично и в то же время брутально смотрятся нарисованные в стиле комиксов «гансы». После того как определена одна из сторон, предстоит еще один нелегкий выбор – каким классом играть?

ТРИ БОГАТЫРЯ

Всего в игре три класса персонажей: коммандос, солдат и пулеметчик. Коммандос – это волк-одиночка, которому на роду написано уничтожать соперников ударом ножа в спину или метким выстрелом из снайперской винтовки с большого расстояния. Больше всего он понравится тем, кто любит скрытно



Памятник неизвестному солдату!

НА КОВЕР!

Бесподобно выглядит националист со шрамом на лице, с лысой головой, в подтяжках на голое тело и кавалеристских штанах – такого на поле боя не заметить невозможно!

передвигаться по территории врага и заниматься саботажем. Солдат – классический вояка, основная движущая сила армии. Помимо основной задачи – бежать и стрелять – его миссией является обнаружение и «пометка» вражеских солдат при помощи специального умения «шестое чувство». Пулеметчик же является отлично вооруженным, но медлительным бойцом, который может таскать с собой помимо пары тяжелых пулеметов еще и базуку. Каждый класс уникален, ему доступны собственные особенные умения и виды оружия, но об этом позже.

ИГРЫ ДЛЯ ДЕВОЧЕК

После определения стороны и класса начинается самая занимательная часть создания персонажа: кастомизация! Тут DICE постаралась: у персонажа можно менять такие параметры, как тип лица, цвет кожи, прическа, цвет волос и цвет лица. Уже на этом этапе герой выглядит достаточно уникально, но по-настоящему особенным он становится после того, как ты его оденешь по своему вкусу. На героя можно надеть более 50 разнообразных вещей, поделенных на 10 классов: голова, лицо, шея, тело, торс, руки, ноги, стопы, аксессуары и талия. Среди вещей встречаются такие занятные предметы, как монокль (прекрасно подходит для шпионов), пиратские повязки на глаза, деревянные костыли, каски а-ля фашист, летные очки, хлыст и много чего еще. Бесподобно выглядит националист со шрамом на лице, с лысой головой, в подтяжках на голое тело и кавалеристских штанах – такого на поле боя не заметить невозможно!

АРСЕНАЛ

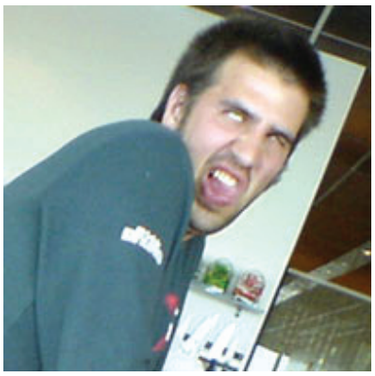
Всего в игре более 50 видов оружия, отдельные из которых являются уникальными для какого-то конкретного класса. Например, коммандосу доступны снайперская винтовка и армейский нож, солдат таскает с собой автомат и осколочные гранаты, а пулеметчик использует противотанковый гранатомет и динамитные шашки. Патроны в игре бесконечные, так что на курок можно давить, не задумываясь.

На этом различия классов отнюдь не заканчиваются, наоборот – самое интересное впереди! У каждого класса есть уникальные умения, которые можно будет развивать в процессе прокачки героя. Солдат обладает такими способностями, как «шестое чувство», с помощью которого можно обнаружить местоположение спрятавшихся вражеских солдат. «Горящие пули» превращают каждую выпущенную из твоего автомата пулю в факел, поджигающий противника. «Кластерная бомба» позволяет кинуть в противника целой связкой гранат, а «лечение» исцеляет не только самого солдата, но и всех, кто достаточно близко к нему стоит. У пулеметчика есть способность «точность», увеличивающая кучность стрельбы и нано-

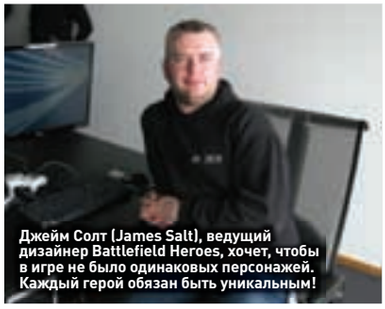
Для переключения между видами оружия и способностями используются цифры с 1 по 9.

ЗОМБИ ПО ИМЕНИ КОЛИН

На вопросы Правильного отвечает Бэн Кузинс (Ben Cousins), исполнительный продюсер серии Battlefield. Бэн огромный поклонник игр DICE еще со времен Codename Eagle.



В бесплатной игре мы просто не можем себе позволить потерять пользователя в первые минуты из-за того, что кто-то не разобрался с управлением.



Джейм Солт (James Salt), ведущий дизайнер Battlefield Heroes, хочет, чтобы в игре не было одинаковых персонажей. Каждый герой обязан быть уникальным!

PC ИГРЫ: Послушайте, у вас не все в порядке с сообществом менеджеров. Вы вообще давно видели Колина Кларка? У нашего главреда такое лицо становится аккурат вечером перед отправкой очередного номера в печать. А что вы сделали с Колином?

Минутку, сейчас узнаю. Колин предоставил нам два варианта ответа на выбор – «Я зомби» или «Я в хлам». Мы предпочли зомби.

PC ИГРЫ: ОК, в продолжение разговора – что насчет девчонок в Heroes? Война – это, конечно, занятие для настоящих мужчин, но нам кажется, что медсестры в таких, знаете, белых халатиках с красным крестом на левой груди смотрелись бы очень даже ничего. А вы как думаете?

Вообще-то мы сначала собирались добавить женских персонажей в открытую «бету» Battlefield Heroes, но потом решили отложить эту работу на второй этап и сконцентрировались на мужчинах – они у нас теперь выглядят просто великолепно. Так что на самом деле у нас уже есть концепт-арт и прекрасные воительницы стоят в плане разработки. Вполне вероятно, вы увидите их в одном из апдейтов. Что касается медсестер и вообще медиков на поле боя, то можно взять любого персонажа (например, солдата), вкачать ему все доступные «героические» очки в «лечение» – и пожалуйста, получился неплохой врач.

PC ИГРЫ: Кто-то из ваших в интервью как-то сказал, что «Battlefield Heroes станет самой глубокой игрой в серии». Что вы имели в виду?

За слова ответим! Серьезно, смотрите сами – система умений в Battlefield Heroes отличается от всего, что было раньше: умения вашего персонажа выбираются в индивидуальном порядке и только вы решаете, как их развивать. Боевая система гораздо сложнее, чем может показаться на первый взгляд, – у нас есть эффекты, которые действуют на некоей территории и комбинируются друг с другом – что-то вроде заклинаний в сказочных многопользовательских онлайн-играх. Эта система дает нам беспрецедентную глубину. Ларс Густавсон (Lars Gustavsson), креативный директор DICE Studio, на последней планерке назвал Battlefield Heroes «карточной игрой», и это отчасти объясняет, чего можно ожидать от нашей системы умений.

PC ИГРЫ: Battlefield Heroes – первая Play 4 Free игра от DICE. Как, на ваш взгляд, отличается подход к разработке классических («сначала-заплати-потом-играй») игр от бесплатных игрушек?

Отличается со страшной силой. Все приходится делать иначе. Мы используем мультяшную графику, чтобы игра быстро бегала даже на самых допотопных компьютерах. Мы вводим в игру возможность кастомизации и развития персонажей, чтобы сделать игру более интересной и увлекательной в долгосрочной перспективе, а обучающая система и автоматический подбор соперников подходящего уровня помогут новичкам справиться с первыми трудностями. В бесплатной игре мы просто не можем себе позволить потерять пользователя в первые минуты из-за того, что кто-то не разобрался с управлением или очередной «отец» решил поразмяться на неопытном «мясе».

PC ИГРЫ: Как идет бета-тестирование? Какие выводы вы успели для себя сделать?

Все просто супер, у нас уже 2000 зарегистрированных бета-тестеров, и будет еще больше – мы планируем пригласить новых игроков в ближайшие месяцы. На ранних стадиях тестирования мы проверяем и настраиваем всякие технологические штуки – совместимость «софта», «железа», систему автоматического обновления, удаляем всевозможные баги. На следующем этапе сфокусируемся на развитии персонажей и игровом балансе – вот тогда-то и начнется самое интересное!

PC ИГРЫ: Пожалуйста, расскажите какую-нибудь забавную или смешную историю, которая произошла с вами во время игры, – у разработчиков обычно полно таких баек.

Это правда, всяких веселых приколов случается по 100 штук за один матч – так что выбрать будет просто. В моем персональном хит-параде – истории про самолеты и пассажиров на крыльях. Я обожаю брать попутчиков на крыло, а затем мочить в море (они так презабавно визжат от ужаса, это просто умора!) или пугать до смерти, пролетая в опасной близости от маяка на уровне Seaside Skirmish. Но самое крутое – это взять пассажиров и без предупреждения катапультироваться. Парень продолжает сидеть на крыле и любоваться видами, а самолет тем временем неумолимо идет к земле…

Сидишь в танке и захватываешь точку, и только другой танкист может помешать; комариные укусы пехоты тебе нипочем!

Игра сама определяет тебе противников исходя из твоего уровня и стиля игры.

симые повреждения, «защита», которая уменьшает повреждения от вражеских выстрелов, а с помощью умения «взрыв» можно метнуть бочку с динамитом. Коммандос может становиться невидимым при помощи способности «невидимость», а если нанесет удар в спину ножом, то шансов выжить у врага практически нет. Есть также общие способности, такие как «накладывание бинтов», которая лечит твоего персонажа, а также «починка», позволяющая чинить поврежденную технику. Все умения можно развивать, однако в бета-версии эта функция недоступна.

С балансом умений различных классов пока что не все в порядке: бежишь себе вперед, начинаешь гореть и довольно быстро умираешь. Что произошло – непонятно. На данный момент это один из самых заметных недостатков игры. Некоторые умения слишком сильны. Те же «горящие пули» солдата – просто супероружие, в то время как «взрыв» пулеметчика, наоборот, наносит довольно мало повреждений (кстати, следить за повреждениями очень просто – когда ты попадаешь по врагу, над ним появляется цифра, обозначающая количество нанесенного урона).

Для уничтожения танка при помощи гранатомета необходимо как минимум три прямых попадания.

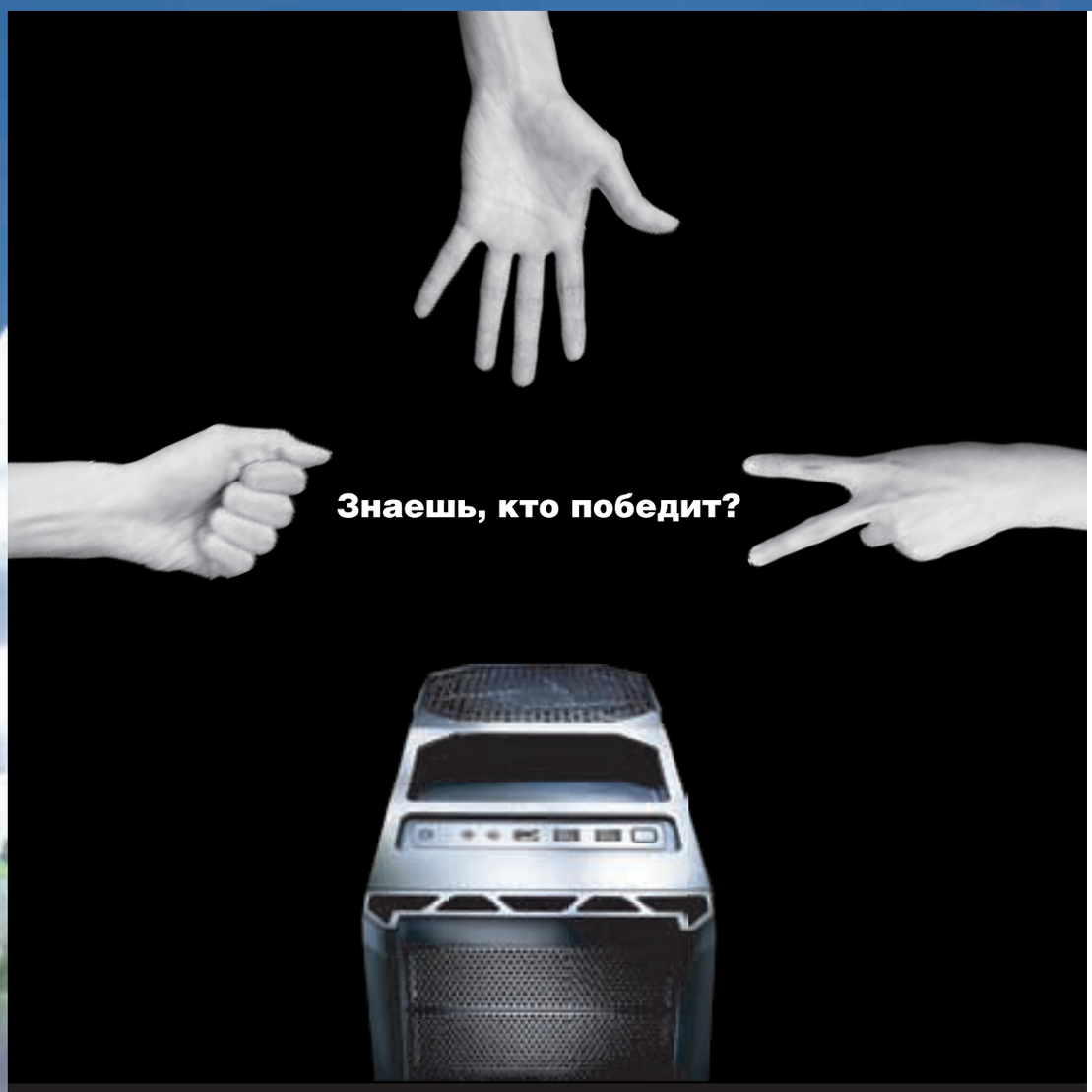
Как влияет уровень персонажа на игровой процесс, пока не ясно. Формально ты и уровень повышаешь, и зарабатываешь очки опыта, выполняя персональные миссии (например, «убить 100 врагов из пулемета», «задавить 10 врагов танком» и т.д.), которые ставишь себе сам перед началом миссии. Только вот вкладывать заработанные очки уровней в умения пока нельзя, поэтому игроки первого уровня отличаются от своих прокачанных коллег лишь цифрой рядом с портретом. Впрочем, претензий на этот счет разработчики не принимают – тестирование системы умений, развития персонажей и баланса еще не началось.

В БОЙ!

Создание персонажа завершено, и теперь пришло время опробовать его в действии. Нажимаешь большую кнопку Play на сайте, игра начинает загружаться и… сразу же присоединяется к серверу! Выбрать сервер, к которому хочешь подключиться, пока нельзя – игра сама определяет тебе противников исходя из твоего уровня и стиля игры. Впрочем, разработчики обещают, что в финальной версии возможность выбора сервера обязательно появится. Присоединившись к серверу, поначалу чувствуешь себя не в своей тарелке, ведь это первая игра серии Battlefield, в которой ты наблюдаешь за событиями на экране от третьего лица, хотя все остальное похоже на классическую Battlefield – и техника на карте есть, и точки, которые нужно захватывать, присутствуют. Кстати, о технике: в бета-версии были замечены самолет, танк и джип. Самолетом может управлять любой желающий, но делать это крайне непросто. Роль штурвала исполняет мышь, которой ты и направляешь самолет на врага. Помимо пилота на истребителе может прокатиться парочка попутчиков, они размещаются на крыльях и могут вести огонь, хотя это и нелегко – с летящего-то самолета! Сам самолет несет на борту тяжелый пулемет, который легко справляется не только с пехотой врага, но и с танками! Сбивать вражескую технику лучше всего с помощью артиллерийских пушек, которые расставлены на отдельных уровнях. Но, в принципе, эта задача по силам и обычному пехотинцу с пулеметом, только стрелять придется долго. Чуть проще снайперам – достаточно одного точного выстрела в пилота истребителя. Танк – машина не маневренная, зато бронированная и мощная до безобразия. Помимо водителя на броне может сидеть один пассажир. Особенный кайф, признаюсь, доставляет процесс давления пехоты врага гусеницами. В джипе помимо водителя помещаются аж три пассажира, каждый из которых может вести огонь, да и ездит машина очень быстро, только вот брони у нее практически нет! А при ее взрыве весь экипаж погибает с вероятностью 100 процентов.
Средства передвижения есть не на всех картах, например, из двух представленных в «бете» карт танк и самолет имеются лишь на одной – на Seaside Skirmish, которая представляет из себя битву на открытой местности на берегу моря. Вторая же арена для разборок – Village – представляет собой небольшую деревушку, в которой из техники можно использовать только джип. Кстати, менять ландшафт при помощи техники и разрушать постройки в игре нельзя. Разработчики считают, что это облегчит игру для новичков и снизит системные требования.

В СРАВНЕНИИ С…

Не избежит, конечно, Battlefield Heroes сравнения с Team Fortress 2. Последняя уже давно продается, и народу на серверах TF2 всегда хватает. Сможет ли Battlefield Heroes сравниться с ней? В принципе, да. TF2 на поверку оказывается довольно сложной игрой, для достижения вершин мастерства требуется проводить в ней очень много времени, а в Heroes осваиваешься за пять минут и просто наслаждаешься игрой, не чувствуя себя куском мяса, которому и с респауна-то выйти не дают. Да и наличие техники в Heroes делает игровой процесс более разнообразным и совершенно не похожим на то, что мы видели в TF2. Так что единственное, что роднит эти проекты, – юмористический рисованый стиль. **PG**



Представляем геймерский корпус **Antec NINE HUNDRED**.
С такими его особенностями, как гигантский 200мм вентилятор и девять вентилируемых дисковых отсеков, вы будете иметь явное преимущество перед вашими соперниками в любой виртуальной баталии. Чтобы получить дополнительную информацию о корпусе Antec Nine Hundred, посетите сайт **www.antec.com**

Дистрибьютор Antec в России
KARIN
+7(495)956-11-58
www.karin.ru

Antec Believe it.

Реклама

ММОМЕНТ ИСТИНЫ ИЛИ БУДУЩЕЕ РУССКОГО ОНЛАЙНА

ТЕКСТ:
ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

Что такое MMORPG, сегодня в России знает не только каждый школьник и студент, но и человек, бесконечно далекий от компьютерных игр. Виной тому – повсеместное распространение интернета и растущая популярность онлайн-развлечений. В браузерки играют все офисные работники, про World of Warcraft шутит «Камеди Клаб», о мобильных онлайн-играх рассуждают Ксения Собчак и обитатели «Дома 2», а в сибирских городах девушки устраивают пикеты против Lineage 2. Мир понемногу охватывает виртуальная многопользовательская лихорадка, и онлайновыми играми теперь увлекаются даже те, кто не подозревает, как расшифровывается аббревиатура MMORPG. Если ты из их числа, подсказываю: MMORPG – это massively multiplayer online role-playing game, что в переводе на русский означает «масштабная многопользовательская ролевая онлайн-игра». О как!

Онлайн-игры прочно вошли в нашу жизнь, и бороться с ними бессмысленно и бесполезно – просто надо к ним приобщаться. На российском рынке уже сейчас представлено довольно много игр жанра MMO. Однако настоящий онлайновый бум нам еще предстоит. Отечественные издатели к концу 2008 года обещают выпустить около дюжины проектов мирового уровня. Какой из них станет наиболее популярным – пока неочевидно. Какой покажется наиболее интересным – решать тебе. Но чтобы помочь тебе разобраться, к чему стоит готовиться, поговорим о MMO, ожидающих нас во второй половине 2008 года. Чтобы сразу отделить зерна от плевел, остановимся исключительно на клиентских играх, отбросив в сторону браузерные забавы.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Издатель в России: 1С
Модель: subscription, 13 евро/месяц
Триальных дней: 30
Размер клиента: 13 Гб
Сайт: games.1c.ru/age_of_conan

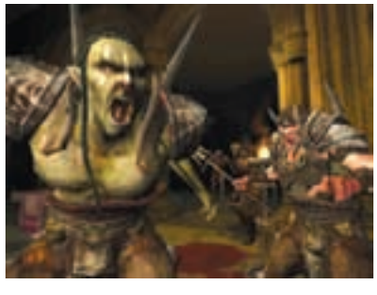
Плюсов у Age of Conan, безусловно, хватает. Тем более что профессионалам из Funcom, в свое время подарившим нам «Анархию Онлайн», можно доверять. На момент написания статьи на американских серверах Age of Conan зарегистрировались уже 400 тысяч человек, и число подписчиков ежесекундно растет. И это не удивительно, ведь создатели игры буквально в каждом интервью с гордостью заявляли, что делают «самый жестокий, кровавый, брутальный и сексуальный» проект современности. Многим игрокам наверняка придется по вкусу соло-кампания, которую необходимо пройти на первых уровнях. В ней ты познакомишься с сюжетом, поймешь суть эпического конфликта и узнаешь о своем предназначении в мире Хайборийской эпохи.

Еще одна фишка кроется в нестандартном поведении героя во время боя. В сражении с монстром ты не просто нажимаешь на горячие кнопки, а размахиваешь мечом во всевозможные стороны. Или, к примеру, стреляя при помощи лука, тебе придется натягивать тетиву и хорошенько прицеливаться, переключив камеру в режим «от первого лица». Кроме всего прочего, в Age of Conan есть PvP-сражения верхом на любом подходящем животном, от скакуна до мамонта: при желании врагов можно затоптать, а то и лягнуть хорошенько, отправив в ближайшую пропасть. Более подробный обзор читай в этом же номере. Дату выхода локализованной версии «1С» пока не сообщает.

LORD OF THE RINGS ONLINE

Издатель в России: IT Territory
Модель: Subscription, 230 руб./месяц
Триальных дней: 14
Размер клиента: 7 Гб
Сайт: www.lotro-russia.com

Эта вселенная будет интересна человечеству до тех пор, пока существуют книгопечатные станки, кинокамеры, зрительные залы, компьютеры и интернет. Вдохновленная идеями Толкиена и собственными победами в секторе браузерных игр, компания IT Territory взялась за издательство «Властелина колец» в России. Ожидается, что в сентябре выйдет локализованная версия и у проекта появятся собственные русские серверы. Обратить внимание на русскую Lord of the Rings Online нужно. Особенно тем, кто не силен в английском и еще не познакомился с оригинальной версией. Во-первых, вселенная LotRO – это огромные пространства от Хоббитона до Минас-Тирита. Только там можно встретить Гендальфа, Фродо и прочих представителей Братства кольца! Во-вторых, привычная для всех других MMORPG партия во «Властелине колец» называется Братством. В-третьих, в игре есть сюжетные мини-инстансы, похожие, кстати, на соло-кампании в Age Of Conan. Четвертая особенность: в Lord of the Rings Online можно побыть плохим парнем и выступить на стороне Легиона тьмы, участвуя в PvP-сражениях в обличье монстра! Если говорить о минусах, то западные игроки, например, жалуются на отсутствие хайэнд-контента. Мол, когда доживешь до последнего уровня, совершенно нечем заняться. Но это должно измениться с выходом дополнения Mines of Moria, опять же в сентябре.



PIRATES OF THE BURNING SEA/«КОРСАРЫ ОНЛАЙН»

Издатель в России: Akella Online
Модель: subscription, 299 руб./месяц
Триальных дней: 14
Размер клиента: 5 Гб
Сайт: www.corsairs-online.ru

Мировая слава Джека Воробья, изрядно пошалившего в южных морях, никому не дает покоя. В том числе ребятам из компании Flying Lab Software, выпустившим проект Pirates of the Burning Sea в январе этого года. Сюжетные перипетии разворачиваются в хорошо знакомом нам Карибском бассейне во времена великих географических открытий. Пиратская романтика, огромные территории, переполненные аномалиями и затонувшими судами, несметные сокровища, ждущие своих хозяев, и лихие приключения под парусами. Создавая персонажа, ты должен сразу решить, к какой из воинствующих фракций присоединиться. На выбор предлагаются Франция, Англия, Испания и, естественно, лихое Пиратское братство. У каждой стороны есть собственные морские порты, право на владение которыми придется подтверждать в крупных морских сражениях. Исследовать материки и острова ты будешь вынужден на своих двоих, а для путешествия по морским просторам понадобится корабль. Благодаря смене занятий и разнообразию геймплея скучать не придется. В России игрой займется Akella Online, выпустив игру под известным брендом «Корсары». Как и в случае с EverQuest 2, у «Корсаров Онлайн» будут собственные русские серверы, которые запустятся в конце августа – сентябре.

Free-to-play – самая распространенная в Азии модель существования многопользовательских онлайн-игр. Пользователям совершенно бесплатно предоставляется клиент: как правило, его можно скачать с официального сайта, найти в любом интернет-кафе или получить на крупном игровом шоу. Игры такого формата не предусматривают платы за подписку, активацию ключей и аккаунта. Однако пользователь при желании может потратить деньги в игровом магазине, который принято назвать item-mall. В виртуальных лавках продают всевозможные украшения и наряды, до неузнаваемости изменяющие внешность героя, петов и корм для них, билеты-телепортеры, сумки с дополнительными слотами для инвентаря и т.д. Itemmall хороши тем, что позволяют существенно сэкономить игровое время. Билеты, которые мгновенно перемещают из одной точки карты в другую, или специальные эликсиры, увеличивающие скорость прокачки персонажа, дают возможность комфортно чувствовать себя в игровом мире тем пользователям, которые не могут посвятить игре все свое свободное время, но хотят чувствовать себя полноценным жителем вселенной.

WORLD OF WARCRAFT

Издатель в России: Blizzard Entertainment/SoftClub
Модель: subscription, 13 евро/месяц
Триальных дней: 14
Размер клиента: 6 Гб
Сайт: www.worldofwarcraft.com

Культовая игра, о которой сказано и написано столько, что, наверное, уже не стоит даже пытаться чего-то добавить. 10 миллионов игроков, статус самой популярной MMORPG всех времен и народов, упоминание в Книге рекордов Гиннесса – и это только первые строки длинного списка регалий. Второго по счету дополнения World of Warcraft: Wrath of the Lich King ждут фанаты и серьезно опасаются все разработчики MMORPG, запланировавшие релизы на ближайшие полгода. А в минувшем декабре легендарная компания Blizzard Entertainment объявила, что World of Warcraft будет полностью переведена на русский в 2008 году. «Великий и могучий» станет пятым официально поддерживаемым европейским языком игры наряду с английским, французским, немецким и испанским. Продажей русской версии займется компания SoftClub, точная дата выхода пока не известна. Смущает единственное обстоятельство: на каких игроков рассчитано русское издание? Те, кто бредит вселенной Варкрафта, играют в WoW уже без малого три года. Те, кто далек от жанра в принципе, не станет играть и в русскую версию. А если захочет познакомиться с MMORPG, есть более современные (или бесплатные) проекты. Впрочем, если ты еще собственными глазами не видел WoW – пора приобщаться, хотя бы на пробный период.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Издатель в России: EA
Модель: subscription
Триальных дней: не объявлено
Размер клиента: не объявлен
Сайт: warhammeronline.com

Очередная популярная вселенная, но саму игру в отличие от уже перечисленных никто из простых смертных еще не видел своими глазами. Все, что мы знаем о проекте, – это скупые выжимки из официальных интервью. Но в том, что EA Mythic не подведет, сомневаться не приходится. Создатели Dark Age of Camelot обещают бросить все силы на создание игры, идеально подходящей для PvP-сражений. А все прочие игровые составляющие заточить под нужды масштабных битв. Бои предстоят нешуточные: в WarHammer Online центральным звеном будут войны в стиле Realm vs Realm, государства против государств, в ходе которых игроки смогут захватывать вражеские столицы. Кроме того, нам будет позволено мародерствовать на оккупированных территориях в течение 24 часов! Что касается локализации и русских серверов, то отечественное представительство Electronic Arts пока воздерживается от комментариев. Скорее всего, серверы будут общемировыми, а за ежемесячную подписку тебе придется платить сколько же, сколько и любому европейскому игроку.

«GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ»

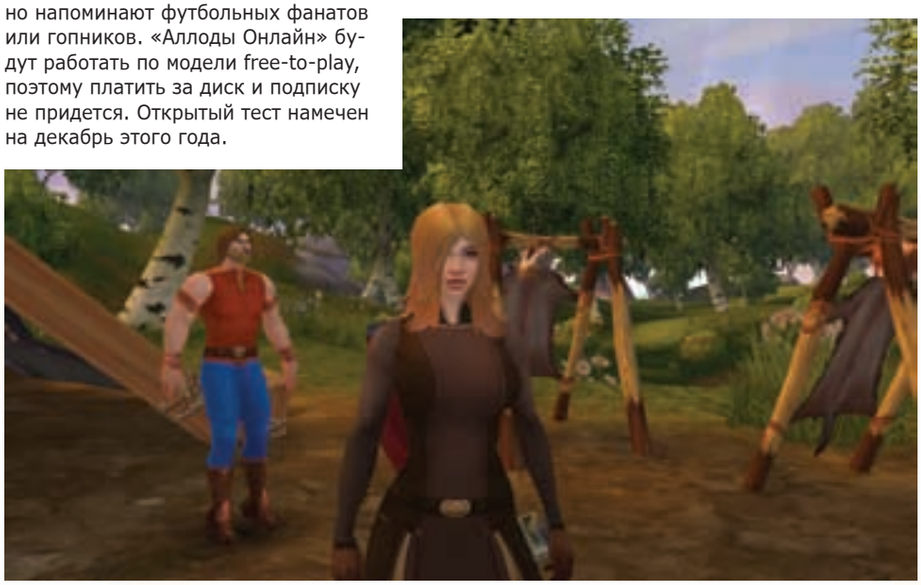
Издатель в России: Nival Online
Модель: free-to-play
Триальных дней: вся жизнь
Размер клиента: 3.9 Гб
Сайт: www.geonline.ru

Главная особенность Granado Espada – управление группой из трех персонажей одновременно. Здесь нет необходимости тратить время на сбор отряда и заниматься поиском хилера. Все нужные герои всегда под рукой. Действие Granado Espada разворачивается во времена колонизации Нового Света. Чем не повод почувствовать себя настоящим конкистадором, нарядить героев в кружевные костюмы эпохи барокко и сражаться с помощью мушкетов, арбалетов и шпаг? Причем делать это лучше под саундтрек, сыгранный симфоническим оркестром. Примечательно, что игровых персонажей можно продавать совершенно легально. Плюс к этому в игре есть PvP-режимы на любой вкус: дуэли, клановые войны, фракционные войны, турниры, арены и режим Барона. Силами отечественного оператора Nival Online Granado Espada появится в России в полностью переведенном виде. Если тебя смущает языковой барьер, оставь сомнения в стороне: играть предстоит на отечественных серверах, заполненных нашими соотечественникам. Сейчас идет бета-тест, официально все запустится в августе. Игру стоит попробовать хотя бы потому, что сделать это можно совершенно бесплатно. Free-to-play-модель, на которой базируется Granado Espada, не предполагает никакой подписки. Для тех, кто не хочет посвящать время долгим путешествиям или готов потратить звонкие дублоны на ускоренную прокачку персонажей, будет работать игровой магазин.

АЛЛОДЫ ОНЛАЙН

Издатель в России: Nival Online
Модель: free-to-play
Триальных дней: вся жизнь
Размер клиента: неизвестен
Сайт: www.allodsonline.ru

Продолжение легендарной вселенной «Аллодов», покоривших сердца отечественных игроков еще в 1998 году. Созданием онлайнового продолжения занимается студия Nival Online во главе с ее бессменным идейным вдохновителем Сергеем Орловским. За плечами у разработчиков Heroes of Might and Magic 5, «Блицкриги и Silent Storm». Мир игры расколот на острова-аллоды, которые до сих пор окончательно не исчезли в астрале только благодаря могуществу магов. Астрал же представляет собой непредсказуемую субстанцию, в которой творится всякая чертовщина. Но через него можно летать на кораблях, попутно принимая участие в PvP-драках. Внимание: корабли можно будет грабить, заделавшись астральными пиратами. Здесь нас как раз и поджидает долгожданный групповой геймплей: собравшись партией, нам предстоит по-настоящему управлять кораблем, распределив между собой роли рулевого, кочегара, гребца, стрелка и т.д. Кроме того, нивальцы обещают наполнить вселенную «Аллодов Онлайн» русским духом. Но не лубочными росписями и не медведицами в кокошниках. К примеру, в игре мы увидим крепость Орешек, удивительно похожую на Петропавловку, побываем в снежной зоне Сиверия, название которой явно намекает на Сибирь-матушку, а представители недавно анонсированной расы орков сильно напоминают футбольных фанатов или гопников. «Аллоды Онлайн» будут работать по модели free-to-play, поэтому платить за диск и подписку не придется. Открытый тест намечен на декабрь этого года.



Subscription – рыночная модель онлайн-игр, популярная среди разработчиков Америки и Европы. Вне зависимости от того, продается игровой клиент или бесплатно распространяется через интернет, игроку необходимо ежемесячно вносить фиксированную абонентскую плату. Обычно стоимость содержания аккаунта не превышает 15 евро. Минус такого подхода – пользователь оплачивает все 30 дней вне зависимости от того, сколько времени он действительно может посвятить игре. При такой экономической схеме ты платишь только за постоянный доступ к официальному серверу и не можешь купить дополнительные игровые возможности легальным способом. Другой минус подписки заключается в том, что основным платежным инструментом является кредитная карта. Внести сумму на игровой счет можно и с помощью гейм-карт, которые продаются в крупных магазинах электронных развлечений. Но их цена включает розничную накрутку, так что игроку приходится переплачивать едва ли не в полтора раза. Самой популярной игрой из распространяемых по подписке является World of Warcraft.

W.E.L.L. ONLINE

Издатель в России: не объявлен
Модель: subscription
Триальных дней: не объявлено
Размер клиента: не объявлен
Сайт: www.wellonline.ru

Это дебютный проект отечественной студии Sibilant Interactive, радовавшей нас частыми пресс-релизами по любым интересным поводам вроде измененного изображения точки в логотипе игры. Ты сможешь увидеть W.E.L.L. Online собственными глазами уже осенью этого года, во время открытого бета-тестирования проекта. В мире игры можно будет встретить практически любые реалии из окружающей нас действительности, но их наличие во вселенной объясняется развитием маготехнологий. Разработчики обещают, что в отличие от стандартных MMORPG, где основное игровое время уходит на прокачку персонажа, в W.E.L.L. все будет происходить очень и очень быстро.
На выбор предлагаются семь рас: люди, ящеры, келебра, аррауны, цверги, сиды, тэнки. Представитель каждой имеет собственные характерные черты и особенности. Но самым интересным моментом в игре будет контролируемое PvP. Это означает, что при убийстве соперника в игре возникает некий предмет-улика, видимый только специалистам-детективам. Дальше полисмены расследуют преступление, и если вина злоумышленника будет доказана, ему придется закончить свои дни на каторге. Однако, если киллер оправдается, убедив всех, что содеянное совершено исключительно по спецзаданию и в рамках организационных квестов, он сможет продолжить игру в том же направлении. По официальным данным, игровой клиент W.E.L.L. Online будет распространяться совершенно бесплатно, но абонентскую плату все равно придется вносить ежемесячно – ориентировочно $10.

PERFECT WORLD

Издатель в России: Nival Online
Модель: free-to-play
Триальных дней: вся жизнь
Размер клиента: 2.3 Гб
Сайт: www.pwonline.ru

Невероятно, но факт – в Perfect World играет более 30 миллионов игроков по всему свету. Чем привлекателен идеальный мир, ты узнаешь, не потратив ни копейки – здесь тоже все бесплатно.

Клиент можно скачать, но для тех, кто не подключен к безлимитному тарифу, мы специально выложили русскую версию игры на DVD-приложении к этому номеру. Из игровых особенностей первой бросается в глаза система создания персонажа. Занимайся тюнингом своего героя, выбирая разрез глаз, цвет кожи, размер груди и форму бровей, а встроенный игровой редактор с легкостью создаст твоего клона по любому электронному фотоснимку. Кастомизация «альтер эго» в Perfect World – это отдельная игра в игре. Следующая сильная сторона Perfect World – это возможность летать, присущая каждому персонажу независимо от расы. У сидов есть крылья от природы, люди для полетов используют специальные предметы (вроде метлы или ковра-самолета), зооморфы умеют приручать летающих животных. Вся вселенная Perfect World заточена под полеты: разработчики обещают масштабные битвы в воздухе и специальные территории, на которые можно попасть только при наличии «летательного аппарата». Плюс к этому нас ожидают эпические битвы гильдий за право владения всеми землями игрового мира. Сейчас идет тестирование, в августе состоится официальный запуск. **PG**

TOSHIBA
Leading Innovation

intel Centrino inside
Мощность в твоих руках

Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium

Реклама

СОЗДАН, ЧТОБЫ ВОСХИЩАТЬ

- Новый A300 – идеальное сочетание современного дизайна и новейших технологий.
- Это называется «Интеллектуальная красота». Создано Toshiba.

Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)

computers.toshiba.com.ru

На базе процессорной технологии Intel® Centrino®

Intel, логотип Intel, Centrino, Centrino Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Бретт Рэтнер, голливудский кинорежиссер («Час пик»)

Игровая индустрия сейчас значительно интереснее, чем кинобизнес. Я обязательно когда-нибудь сделаю фильм по мотивам электронной игры. У меня есть прямой доступ к креативщикам издательства Activision, и мы вместе с ними обязательно придумаем что-нибудь интересное. А пока… я показал Guitar Hero 3 в клипе Мэрайи Кэрри на песню Touch My Body. Мне вообще нравится Guitar Hero…

Saints Row 2 нежданно пожаловала на PC.

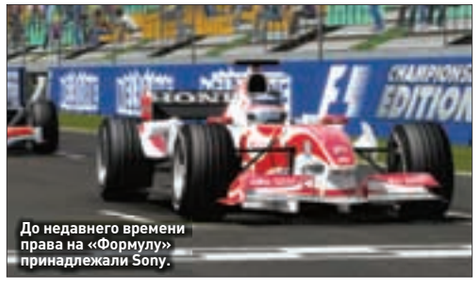
Опечален, что Grand Theft Auto 4 пока только на консолях? Утешься с помощью гангстерского экшена Saints Row 2! Первая часть, откровенный GTA-клон, на PC так и не вышла, а вот сиквел на персоналку все-таки попадет. Если THQ не врет, случится это 14 октября. Кстати, появится на PC и представительница другой серии, до сих пор не жаловавшей наши края. Речь об адреналиновой гоночной аркаде Burnout Paradise. Улучшенная графика и новые многопользовательские режимы гарантированы. Дата релиза пока неизвестна.

ФАКТ

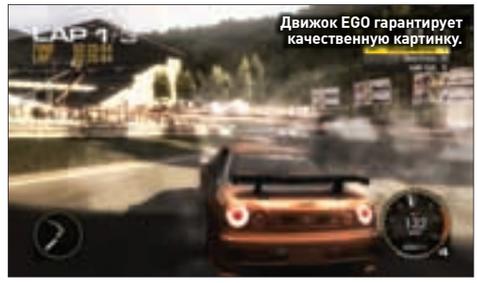
10 МИЛЛИОНОВ

экземпляров – таков, по последним данным, тираж шутера Call of Duty 4

CODEMASTERS КУПИЛА «ФОРМУЛУ 1»



До недавнего времени права на «Формулу» принадлежали Sony.



Движок EGO гарантирует качественную картинку.

Отличная новость для всех поклонников самого дорогого вида автогонок – «Формулы 1»! Уже в будущем году на PC появится официальная игра по мотивам этого чемпионата мира. Как ты, возможно, знаешь, с 1996 года права на создание игр под брендом «Формула 1» принадлежали компании Sony Computer Entertainment. Японцы лоббировали интересы своей консоли – PlayStation, а на персоналке автогонки на болидах были редким гостем. Но теперь ситуация наконец-то начнет исправляться. И благодарить за это следует не Electronic Arts (еще недавно ходили слухи, что американское издательство расширит линейку EA Sports при помощи «Формулы 1»), а Codemasters. Британская компания исхитрилась по-тихому договориться с Formula One Administration Limited и раздобыть права на отображение в своих будущих играх всех трасс Гран-при, команд, машин и гонщиков. Сколько при этом пришлось заплатить – пока не известно, но ясно, что речь идет о миллионах фунтов стерлингов.

«Мастера кода» выступили с обязательным в таких ситуациях хвастливым заявлением: дескать, теперь-то мы точно ведущие производители автосимуляторов в мире. Первая F1-игра от Codemasters выйдет в будущем году на PC и консолях. Игра разрабатывается на движке EGO, возможности которого нам продемонстрировали в недавней Race Driver: GRID.

БОНД НА СЕКРЕТНОЙ СЛУЖБЕ ACTIVISION

Последняя игра про Бонда – From Russia With Love – вышла в 2005 году.

В России Quantum of Solace покажут под названием «Квант милосердия».

На протяжении почти 10 лет права на создание игр про Джеймса Бонда принадлежали издательству Electronic Arts. Срок действия договора с кинокомпанией MGM истекал лишь в 2009 году, однако «электроники» досрочно прервали его в 2006-м – игры об агенте 007 продавались все хуже и хуже. Супершпиона сразу же «наняла» на службу другая компания – Activision.

И вот Бонд возвращается. Activision поделилась скупой информацией о своей первой игре про обладателя лицензии на убийство. Это шутер от первого лица (правда, в некоторых ситуациях камера будет отъезжать за плечо главного героя). Игра называется Quantum of Solace – так же, как 22-й фильм «Бондианы». Проект создается на превосходном движке Call of Duty 4: Modern Warfare.

У шутера сразу несколько разработчиков (Treyarch, Vicarious Visions, Beenox и Eurocom), за каждым из которых закреплена своя игровая платформа. Treyarch делает версии для Xbox 360 и PlayStation 3, а Eurocom трудится для нас, персональщиков. Quantum of Solace: The Video Game выйдет одновременно с новым фильмом о Бонде – в середине осени.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

The Path of the Dragon
DRACULA 3
АДВОКАТ ДЬЯВОЛА

www.akella.com

Трансильвания, начало XX века. На телах умерших все чаще обнаруживаются странные стигматы. По словам местных жителей, это «метки» графа Дракулы. Святой отец Арно Мориани начинает расследование, чтобы выяснить, существует ли Дракула на самом деле... Католическая церковь отрицает существование вампиров. Но как можно быть в этом уверенным, оказавшись в сердце мрачной Трансильвании?

- История 20-х годов XX века, где переплелись история и фольклор, официальная наука и суеверные страхи.
- Долгое путешествие по живописным местам Италии,Трансильвании, Венгрии и Турции.
- Колоритные персонажи, общаться с которыми нужно будет лично, посредством почты или при помощи телефона - самого совершенного способа связи в 20-е годы прошлого века.
- Расшифровка древних манускриптов и гравюр, исследование символов на драгоценных амфорах, поиск пророчества, сделанного на заре существования человечества...

KHEOPS microïds

© 2008 Microïds.
A game developed by Kheops Studio

РЕКЛАМА

ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва: (495)363-46-14, natally@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург: (812)262-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону: (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск: (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург: (343)260-34-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Издат Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны (812) 262-49-65.

Из Брюса получится отличный Кейн.

Брюс Уиллис (Bruce Willis) согласился сыграть Адама «Кейна» Маркуса в киноадаптации экшена Kane & Lynch: Dead Men. Фильм создается студией Lionsgate. Она купила права на экранизацию еще до релиза игры и стала ковать железо, пока горячо. Главным на съемочной площадке будет Саймон Крейн (Simon Crane). Это его режиссерский дебют, раньше Крейн занимался постановкой трюков («Мистер и миссис Смит», «Троя», «Люди Икс: Последняя битва»). На роль Линча, по слухам, хотят взять колоритного Билли Боба Торнтона (Billy Bob Thornton). Съемки планируют начать уже в этом году.

Мода на Tony Hawk вернется?

Скейтборд-серия имени Тони Хока (Tony Hawk) в последнее время как-то подувяла. Отсутствие новых идей негативно сказалось на продажах. Однако издательство Activision не намерено ее прикрывать. По словам одного из боссов компании Майка Гриффита (Mike Griffith), серию ждет серьезная встряска. Следующая часть выйдет в течение ближайшего года, станет «настоящим прорывом» и ни в коем случае не будет «Tony Hawk твоего папы». Студия Neversoft, много лет заведовавшая серией, на этот раз не у дел. Новая игра создается молодой компанией Robomodo, основанной бывшими сотрудниками EA Chicago.

ХОДЯТ СЛУХИ

SPLINTER CELL ПЕРЕДЕЛЫВАЮТ?

У Фишера большие проблемы?

Продюсер Conviction Мэтью Ферлэнд уверяет: все в порядке!

Впервые о Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction мы услышали осенью 2006 года, когда с FTP-сервера издательства Ubisoft был похищен 2-гигабайтный архив с дизайн-документами. Весной 2007-го французская компания официально анонсировала игру и пообещала выпустить ее в ноябре. Однако разработчики не уложились в срок, и релиз проекта перенесли, затем еще раз. А потом о Splinter Cell: Conviction как будто бы вообще позабыли: ни новостей, ни скриншотов, ни-че-го. На Ubidays, главном пресс-мероприятии Ubisoft, Сэма Фишера никто не заметил. Может, он, конечно, как всегда, прятался, а может… Вот тут переходим к слухам.

Согласно неподтвержденной информации, Splinter Cell: Conviction стали переделывать. Причем кардинально так, фактически с чистого листа. Дескать, после Assassin's Creed проект выглядит и играется чересчур старомодно. А раз Splinter Cell: Conviction отправили на доработку, выйдет он в лучшем случае в будущем году, а то и в 2010-м. Ребята из Ubisoft Montreal, занятые созданием новых приключений Сэма Фишера, частично подтвердили слухи. Согласно сообщению на форуме игры, с Splinter Cell: Conviction все в полном порядке. Однако проект несколько задерживается, поскольку… «эволюционировал». Как это понимать – совершенно не ясно.

GTA4 БЬЕТ РЕКОРДЫ ГИННЕССА

GTA4 легко побила рекорды Halo 3.

К концу года по миру разойдется больше 10 миллионов GTA4.

Grand Theft Auto 4 до сих пор не анонсирована для PC, однако мы не можем молчать о достижениях этой, без сомнения, великой игры. Экшен, разработанный студией Rockstar North, угодил в книгу рекордов Гиннесса, причем сразу в трех номинациях: «Крупнейший дебют в индустрии развлечений», «Самая прибыльная игра за 24 часа», и «Наибольшая выручка, принесенная развлекательным продуктом за 24 часа». Согласно официальным данным, за первые сутки продаж GTA4 разошлась тиражом в 3.6 миллиона экземпляров, заработав 310 миллионов долларов! За неделю было разобрано больше 6 миллионов коробок с игрой, а выручка достигла полумиллиарда долларов. В общем, не зря издательство Take-Two Interactive вбухало в проект 100 миллионов баксов, после релиза деньги отбились почти моментально.
Тем временем конкурирующее издательство Electronic Arts не оставляет попыток завладеть правами на GTA. Компания хочет купить Take-Two и сулит без малого 2 миллиарда долларов. Несмотря на решительный отказ, EA в очередной раз продлила срок действия своего предложения. Что скажет Take-Two?

СИМУЛЯТОР

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GTR EVOLUTION™

- 49 уникальных автомобилей в 12 классах
- 19 трасс с 40 вариантами маршрутов
- Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
- Детализированная система повреждений
- Реалистичная анимация водителей
- Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема

nürburgring SIMBIN

© 2003-2007 The Simbin Group.

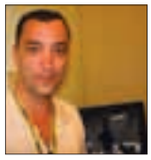
www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неавторизованное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru:
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natally@odinavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@yandex.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультиплекс" - www.multiplex.com.ua;
Филиал ООО "Бьюти Навигатор" в Санкт-Петербурге Центр рекламно-издательского подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Дуг Ломбарди, директор компании Valve по маркетингу

Мы переносим релиз многопользовательского шутера Left 4 Dead на ноябрь. Игра практически готова. Однако, как и в случае с большинством наших шутеров, достигнут тот момент, когда проект абсолютно играбелен, но есть небольшие проблемы, над которыми еще надо поработать. Поэтому мы и решили задержать релиз. Махнуть рукой: «Ну, вроде бы все готово, отправляем в печать» – не наш подход.

Ван Канегем снова взялся за дело.

Папа культовых серий Might & Magic и Heroes of Might & Magic Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) возглавил разработку новой фэнтезийной MMORPG. Созданием онлайновой игры займется студия Ван Канегема Trion Worlds, основанная в 2006 году. Детали проекта держатся в секрете, известно лишь, что в битвах будет участвовать огромное количество игроков. Trion Worlds также заключила договор с телеканалом Sci Fi Channel. Студии поручено создать онлайновую игру, которая станет неотрывной частью нового телесериала.

ФАКТ

50

часов

займет прохождение однопользовательской компании Far Cry 2, обещает Ubisoft

id ВЗЯЛАСЬ ЗА DOOM 4

Doom 4 «айдишники» будут делать сами (в отличие от дополнения к Doom 3).

Холленшид нанимает на работу!

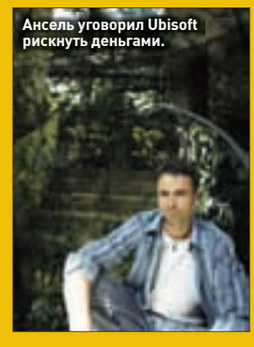
Кто бы мог подумать, что официальный анонс шутера Doom 4 будет таким тихим?! Игры подобного масштаба обычно представляют публике с превеликой помпой: на крупных выставках или с обложек престижных профильных журналов. Однако студия id Software решила поступить иначе. На своем веб-сайте она будто мимоходом сообщила об открытии ряда вакансий. «Началась разработка Doom 4, следующего путешествия в легендарную вселенную Doom, – сказано в объявлении. – Мы расширяем внутреннюю студию и сейчас нанимаем профессионалов, готовых влиться в команду Doom 4».

Вот так незатейливо геймеры узнали «великую тайну». Хотя… учитывая, что Doom 3 разошлась по миру сумасшедшим тиражом в 3.5 миллиона экземпляров, никто не сомневался в появлении четвертой части. Исполнительный директор id Software Тодд Холленшид (Todd Hollenshead) добавил: «Doom – это часть ДНК студии, наш флагманский проект. Поэтому для новой игры мы ищем самых талантливых».

Таким образом, сейчас id Software параллельно создает два проекта: постапокалиптический экшен Rage, анонсированный в прошлом году на выставке MacWorld, и Doom 4. О последнем, разумеется, пока ничего не известно, кроме целевых платформ: PC, Xbox 360 и PlayStation 3. Кроме того, предполагается, что Doom 4 использует движок id Tech 5, тот же, что и Rage.

МИШЕЛЬ АНСЕЛЬ ДОБИЛСЯ СВОЕГО

Кадр из первого трейлера BG&E 2.



Ансель уговорил Ubisoft рискнуть деньгами.

Французский гейм-дизайнер Мишель Ансель (Michel Ancel) не раз говорил, что из всех своих игр больше других любит Beyond Good & Evil, а вовсе не цикл про неведому зверюшку Рэймена. Приключенческая аркада BG&E увидела свет в конце 2003 года и, несмотря на высокие оценки критиков, не стала бестселлером. Ансель намеревался рассказать историю зеленоволосой девушки Джейд в трех частях, однако издатель не давал денег на сиквелы.

И все-таки чудеса иногда происходят. Вместе с дюжиной соратников Ансель в течение года тайно делал BG&E 2. В конце концов руководство Ubisoft сдалось и выделило бюджет своему ведущему гейм-дизайнеру. Первый трейлер, который показали на Ubidays 2008, создан на движке игры, и картинка просто умопомрачительная. Глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) сообщил, что сиквел BG&E будет «попроще, чем оригинал, – для широкой аудитории». Официальное название проекта пока не объявлено, и вполне возможно, это не будет Beyond Good & Evil 2 – слишком непонятно. Что касается даты выхода, то, по слухам, релиз может состояться весной 2009 года.

КВЕСТ

DARKLING ROOM

THE LOST CROWN

ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО

В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill

Оригинальный саундтрек – нагнетающая атмосферу музыка, написанная специально для игры The Lost Crown

Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?

Охота на призраков в режиме реального времени

Настоящие фотографии паранормальных явлений

Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток

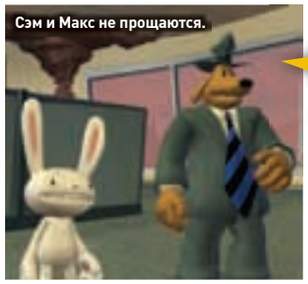
Пугающий мир игры – реалистично воссозданная часть побережья Великобритании

РЕКЛАМА

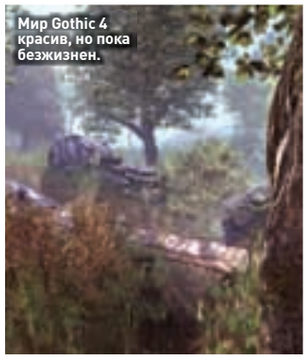
www.akella.com

© 2008 ООО «Акелла»
© 2008 Copyright: Jonathan Boakes & Darkling Room
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612, E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.bdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalty@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mailbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-79-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)287-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Акелла


Сэм и Макс не прощаются.

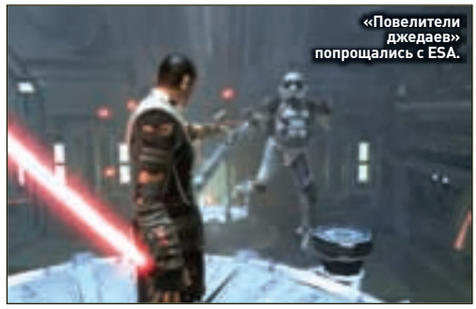
Студия Telltale Games сумела вернуть к жизни двух самых отвязных частных детективов в истории игр: пса Сэма и кролика Макса. На сегодняшний день вышло 11 эпизодов Sam & Max. Многие предполагали, что с завершением второго сезона сериала Сэма и Макса снова отправят в продолжительный отпуск. Ан нет, Telltale Games не намерена надолго расставаться с детективами-любителями. Этой осенью первые шесть эпизодов Sam & Max появятся на консоли Wii, а в начале 2009 года стартует третий сезон. Telltale Games также хочет познакомить с Сэмом и Максом владельцев приставок Xbox 360 и PlayStation 3.

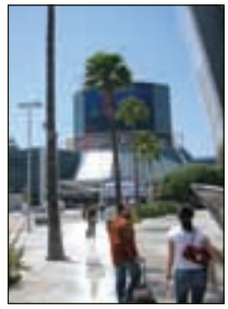

Мир Gothic 4 красив, но пока безжизнен.

Ролевая игра Gothic 4 в очередной раз сменила название. Совсем недавно было объявлено, что игра, разрабатываемая немецкой Spellbound Entertainment, обзавелась подзаголовком Arcania. Теперь же у нее появилось абсолютно новое имя Arcania: A Gothic Tale. «Что за ерунда?!» – наверняка возмутился ты. Не пугайся. В Европе игра, скорее всего, выйдет под названием Gothic 4: Arcania. А вот в США серия Gothic так и не снискала славы, поэтому североамериканский издатель DreamCatcher решил, образно выражаясь, начать все с чистого листа. Надеемся, новое имя поможет «Готике» обрести фэнов в США.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

ИГРОДЕЛЫ БЕГУТ ИЗ ESA


«Повелители джедаев» попрощались с ESA.


Activision и Vivendi Games пропустят E3 2008.

С 1994 года в США действует Ассоциация производителей игрового программного обеспечения (ESA), защищающая и лоббирующая интересы игровой индустрии. Проведение знаменитой выставки E3 – ее дело. И суды с губернаторами штатов, вздумавшими ввести налог на «жестокие игры», – тоже.

С тех пор как E3 сменила формат и превратилась в бизнес-саммит, а в самой ESA поменялся президент, ассоциация в кризисе. Главным показателем «болезни» стал массовый исход издателей и разработчиков из членов ESA. Накануне E3 2008 организацию покинули Activision, Vivendi Games, LucasArts и id Software. Сейчас в ESA остались только 24 компании, включая Electronic Arts, Nintendo of America, Sony Computer Entertainment America и Take-Two Interactive.

«Беглецы» никак не мотивировали свое решение покинуть ассоциацию. По одной версии, ESA становится все слабее и дружить с ней нет смысла. Согласно другой теории, исход вызван повышением стоимости членства в организации – с 1 миллиона в 2006 году до 4.5 миллиона сегодня. Так или иначе, ситуация в игровой индустрии Америки сейчас напряженная. Electronic Arts, например, открыто осудило «беглецов». Дескать, у нас всех одно дело и бороться за него надо сообща. А вы, гады, сняли с себя всякую ответственность и в ус не дуете.

ПРИНЦА ПЕРСИИ ПОДМЕНИЛИ

Принц взял себе напарницу.

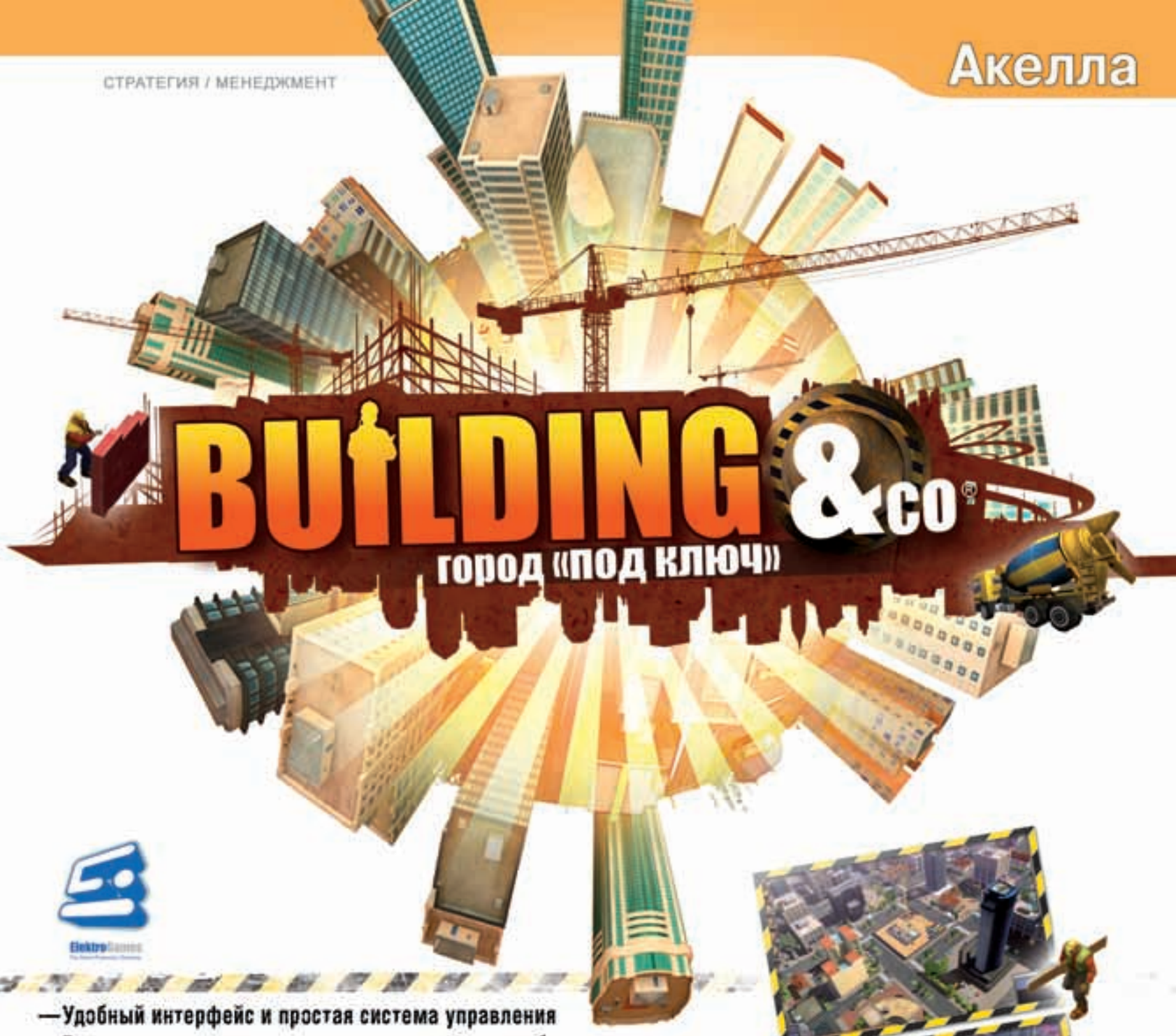
Новая часть PoP создается на движке Assassin's Creed.

Постепенно становится известно все больше деталей о новой части из любимой многими экшен-серии Prince of Persia. Игра ожидается любопытная: на движке Assassin's Creed, с открытым нелинейным геймплеем, а ее арт-стиль выдержан в духе Final Fantasy и The Legend of Zelda. Действие разворачивается в античной Персии. Под наше руководство попадет… другой принц, вовсе не тот, с которым ты познакомился в The Sands of Time. Впрочем, так ли это важно? Принц, по обыкновению, спасает мир. Бог тьмы Ариман уничтожил Дерево жизни, и если наш герой все не исправит, последствия будут печальны. Принц берет себе в напарницы волшебницу Элику – и в бой.

Полное название игры, разрабатываемой студией Ubisoft Montreal, пока неизвестно. Ходили разные слухи о подзаголовке («инсайдеры» предлагали варианты Prodigy и Heir Apparent), но ни один из них не подтвердился. Кто знает, может, Ubisoft решило быть проще и остановит свой выбор на лаконичном Prince of Persia? Зато достоверно известно, что проект появится на PC и консолях, причем довольно скоро – в конце 2008 года.

BUILDING &CO®

ГОРОД «ПОД КЛЮЧ»



ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город–превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

РЕКЛАМА

©2006 Electrogames/Palludio Games/
Creative Peterra.

palludiogames

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@xiky.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора"в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

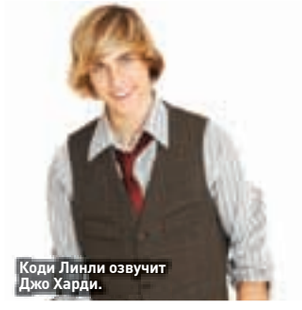
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уве Болл, немецкий кинорежиссер

Всем, кто смеется над тем, что мой фильм Postal вышел в США всего в 13 кинотеатрах. Все в порядке. Это же так весело – пинать лежачего. Вы даже не понимаете, что я выступил против голливудской системы! Думаете только о том, как бы прикончить меня! Ну хорошо, когда вы победите, что вы получите взамен? Идиотские фильмы вроде «Телепорта» и «Спиди-гонщика», пустышки типа «Кунг-фу Панды»!



Коди Линли озвучит Джо Харди.

Если тебе нравятся незамысловатые квесты о приключениях Нэнси Дрю, не пропусти адвенчуру The Hardy Boys: The Hidden Theft. Детективы о юных братьях Харди выходят с 1928 года и пользуются огромным успехом в США. Не удивительно, что издательство JoWooD купило права на создание игр про сыщиков-любителей. Первая игра появится этой осенью и вполне может повторить успех серии Nancy Drew. Озвучат братьев Харди американские тин-идолы: певец Джесси Маккарти (Jesse McCartney) и телеактер Коди Линли (Cody Linley).

ФАКТ

480

страниц
насчитывает сценарий экшена Ghostbusters: The Video Game

ВЕРБИНСКИ БИОШОКИРУЕТ ГОЛЛИВУД

BioShock доберется до кинотеатров не раньше 2010 года.

Вербински – один из самых кассовых режиссеров Голливуда.

Год от года интерес киношников к игровой индустрии становится все сильнее. Одни (вроде Спилберга и Ву) делают свои игры, другие же переносят на большой экран виртуальные вселенные. Опыт показывает: экранизация игры – рискованное предприятие, однако это не останавливает режиссеров. Возьмем, к примеру, Гора Вербински (Gore Verbinski), взорвавшего мировой бокс-офис своей трилогией «Пираты Карибского моря». Недавно он признался, что с малых лет страстный геймер и хочет создать свою игру. Вербински походил по разным компаниям (включая Blizzard, Valve и 2K Boston) и случайно познакомился с Кеном Левином (Ken Levine) – сценаристом и идеологом замечательного шутера BioShock. Они разговорились, потом Вербински поиграл в BioShock, проникся глубиной замысла и решил во что бы то ни стало экранизировать игру. Сказано – сделано. Права на адаптацию BioShock для большого экрана уже куплены кинокомпанией Universal Pictures. Сценарист Джон Логан (John Logan) («Авиатор») пытается превратить 30 часов геймплея в двухчасовой фильм. Сам Вербински готов приступить к съемкам, как только получит вменяемый сценарий. По его словам, кино не будет столь масштабным, как «Пираты Карибского моря», ему больше импонирует атмосфера и камерность «Бегущего по лезвию бритвы».

РЭЙМЕН В ДВА РАЗА УСПЕШНЕЕ ПРИНЦА ПЕРСИИ

Resident Evil – самая продаваемая серия Capcom.

Рэймен всех уделал.

Сразу две компании – Ubisoft и Capcom решили похвастаться, насколько популярны их серии игр. Первой заслушаем Ubisoft. Тут-то тебя поджидает большой сюрприз, потому что самой успешной серией этой компании является вовсе не Prince of Persia, Rainbow Six или Splinter Cell. Больше всего денег Ubisoft принес… Рэймен. Смотри сам:

1. Rayman – 22 млн экземпляров
2. Tom Clancy's Rainbow Six – 20 млн экземпляров
3. Tom Clancy's Splinter Cell – 19 млн экземпляров
4. Tom Clancy's Ghost Recon – 16 млн экземпляров
5. Driver – 14 млн экземпляров
6. Petz – 13 млн экземпляров
7. Prince of Persia – 11 млн экземпляров
8. The Settlers – 7 млн экземпляров
9. Assassin's Creed – 6 млн экземпляров
10. Brothers in Arms – 5 млн экземпляров
11. Far Cry – 4 млн экземпляров

Издательство Capcom тоже не тратило время попусту и за минувшие 22 года напродавало уйму игр. Список лидеров выглядит так:

1. Resident Evil – 34.5 млн экземпляров
2. Mega Man – 28 млн экземпляров
3. Street Fighter – 25 млн. экземпляров
4. Devil May Cry – 9.5 млн экземпляров
5. Onimusha – 7.8 млн экземпляров

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DRACULA: ORIGIN

ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ

Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскрешать мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы – профессор Ван Хельсинг…

- *Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновые колья, зеркала, чеснок...*
- *Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании*
- *Более 40 второстепенных персонажей*
- *Готическая атмосфера романа Брэма Стокера*

Frogwares FOCUS HOME INTERACTIVE

© 2008 Focus Home Interactive. A game developed by FROGWARES.

www.akella.com

СОЮЗ ХИТ ZONA Настроение! М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настроение"

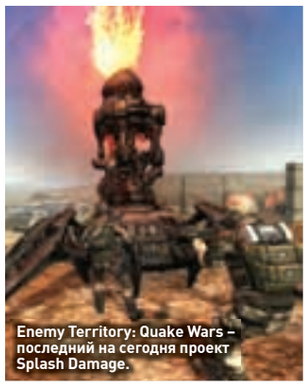
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультиторгсервис" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 262-49-65.

Акелла

РЕКЛАМА

Создатели Advent Rising теперь трудятся на Epic.

Прошлым летом компания Epic Games купила польскую студию People Can Fly, создавшую шутер Painkiller. Прошел год, и «эпики» сделали новую покупку – они приобрели Chair Entertainment. Это молодая студия, однако основана она выходцами из Glyphx Games. Последняя в 2005 году выпустила неплохой, но коммерчески провальный экшен Advent Rising по сценарию популярного фантаста Орсона Скотта Карда (Orson Scott Card). Ребята из Chair Entertainment сохранили дружеские отношения с писателем и сейчас заняты созданием двух шутеров по его романам: Empire и Ender's Game.


Enemy Territory: Quake Wars – последний на сегодня проект Splash Damage.

Лондонская студия Splash Damage сдала заказчику многопользовательский шутер Enemy Territory: Quake Wars еще прошлой осенью, и с тех пор было непонятно, чем она занята. Однако, как оказывается, парни не сидели без дела. Недавно Splash Damage подписала соглашение о долгосрочном сотрудничестве с компанией Bethesda Softworks, занимающейся не только разработкой игр (The Elder Scrolls, Fallout 3), но и издательской деятельностью. Splash Damage обязалась сделать для своего нового партнера несколько проектов. Первый из них уже в работе, официальный анонс будет через пару месяцев.

ХОДЯТ СЛУХИ

UBISOFT ПОЗНАЕТ 3D

Премьера нового фильма Кэмерона состоится в декабре 2009-го.

Один из первых артов Avatar.

Недавно французское издательство Ubisoft оповестило геймеров, что занято разработкой игры по мотивам фантастического фильма Avatar. Режиссером картины о любви человека и инопланетянки выступает знаменитый Джеймс Кэмерон (James Cameron), создатель «Чужих», «Терминатора» и «Титаника». И что самое любопытное, в комплекте с игрой будут идти… 3D-очки. Примерно такие же, что выдавали в кинотеатрах перед сеансом «Детей шпионов 3D», только лучшего качества.

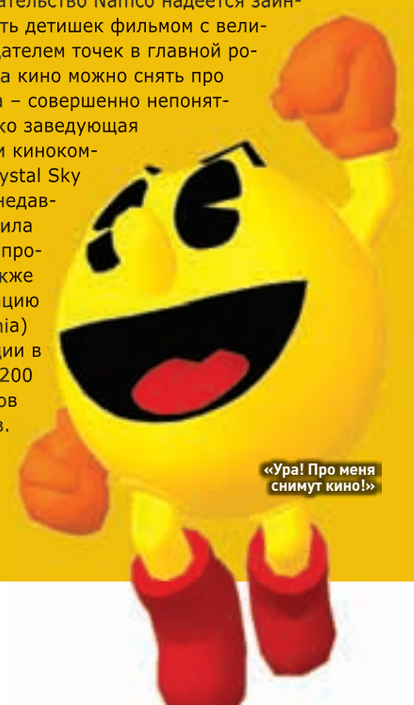
3D-очки предназначены для получения объемной, предельно реалистичной картинки. Идея применения двух отдельных изображений для достижения стереоэффекта не нова, однако большого распространения в играх не получила. Пока. Ubisoft явно намерена изменить ситуацию. Первой ласточкой станет Avatar (ее стоит ждать в конце 2009 года, одновременно с премьерой фильма), за ней последуют другие проекты. Если верить слухам, квебекская студия Ubisoft сейчас занята исключительно вопросами стереоизображения в играх. Около сотни человек исследуют перспективы использования 3D-очков. Учитывая любовь французского издательства к инновациям (применение голосового управления в стратегиях – лишь один из пунктов), мы охотно верим, что слухи соответствуют истине. Добро пожаловать в «реальное 3D»?

ПЭК-МЕН СНИМЕТСЯ В КИНО

Знакомься, Чунь Ли.

Японские издательства всерьез взялись за продвижение своих игровых серий в кино. Так, Konami в скором будущем осчастливит нас экранизацией аркады Castlevania. Сценарий написал режиссер «Обители зла» Пол Андерсон (Paul Anderson). Не отстает и издательство Capcom. Вторая экранизация, навеянная серией Street Fighter (первой был жуткий фильм с Ван Даммом), – «Уличный боец: Легенда о Чунь Ли» выйдет на экраны в феврале 2009 года. В режиссерском кресле – Анджей Бартковяк (Doom, «Ромео должен умереть»), бюджет картины – 40 миллионов долларов. Также президент Capcom Харухиро Цуджимото (Haruhiro Tsujimoto) обмолвился о том, что на недавнем кинофестивале в Каннах провел успешные переговоры с киношниками. Попробуем угадать: Devil May Cry?

Ну а издательство Namco надеется заинтересовать детишек фильмом с великим поедателем точек в главной роли. Что за кино можно снять про Пэк-мена – совершенно непонятно, однако заведующая съемками кинокомпания Crystal Sky Pictures недавно получила под этот проект (а также экранизацию Castlevania) инвестиции в размере 200 миллионов долларов.

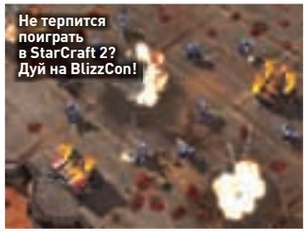

«Ура! Про меня снимут кино!»

" ", "PLAYSTATION" и "PS3" являются охраняемыми товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. Программное обеспечение The Bourne Conspiracy © 2008 Vivendi Games, Inc. Персонажи, события, сюжет фильма The Bourne Identity, а также и издательские права на этот фильм © 1980 Estate of Robert Ludlum. Все права сохранены. Разработчик – High Moon Studios, LLC. Название и логотип High Moon Studios являются зарегистрированными товарными знаками High Moon Studios, LLC. Названия и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Sierra Entertainment, Inc. в США и/или других странах Все права сохранены. All rights reserved. Published by Vivendi Games, Inc.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Нолан Бушнелл, основатель Atari

Пираты скоро перестанут быть угрозой для издателей компьютерных игр. Есть такая микросхема – TPM, она предназначена для обеспечения безопасности компьютера на аппаратном уровне. Чип установлен на материнской плате большинства компьютеров, продаваемых сегодня. TPM легко распознает нелегальную игру. В ближайшем будущем из Азии и Индии, где беда с пиратами, в карманы издателей потекут денежки.



Не терпится поиграть в StarCraft 2? Дуй на BlizzCon!

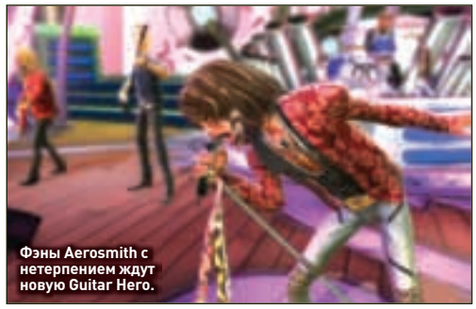
Blizzard Entertainment объявила о намерении провести третий фестиваль BlizzCon 2008. Мероприятие для фэнов игр «Метелицы» пройдет 10–11 октября в городе Анахайм, Калифорния. Билет стоит 100 долларов. Те, кто не поскупится, смогут поиграть в StarCraft 2 и посмотреть, что интересного предложит дополнение World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Также обещаны задушевные беседы с разработчиками, турниры и раздача сувениров. Кое-кто предполагает, что именно на BlizzCon 2008 состоится анонс ролевого экшена Diablo 3.

ФАКТ

200

сотрудников THQ будут уволены из-за сложной финансовой ситуации в издательстве

METALLICA ОБЗАВЕДЕТСЯ СВОЕЙ ИГРОЙ



Фэны Aerosmith с нетерпением ждут новую Guitar Hero.

Четвертая часть Guitar Hero выйдет в конце года.

Популярность музыкальной серии Guitar Hero зашкаливает – по миру уже продано 19 миллионов экземпляров. Естественно, издатель не собирается останавливаться на достигнутом. В конце октября появится четвертая часть, озаглавленная Guitar Hero: World Tour. В комплект помимо гитарки войдут барабанная установка и микрофон. Однако ты сможешь не только всласть попеть, но и попробовать свои силы в качестве сочинителя песен.

Впрочем, и это еще не все. Уже совсем скоро Activision выпустит Guitar Hero: Aerosmith, первую игру в серии, посвященную одной конкретной группе. Благое начинание «для фэнов» будет продолжено. Уже известно название следующей группы, которая удостоится «персональной» игры. И это – та-да! – великая Metallica. Activision планирует издать Guitar Hero: Metallica до конца фискального года, то есть до 31 марта 2009 года. Судя по всему, игру стоит ждать в начале будущего года. По слухам, на очереди The Beatles и Van Halen. Надо заметить, что однажды уже пытались сделать игру «при участии Metallica». В 2003 году издательство Vivendi Games анонсировало экшен, навеянный музыкой знаменитой хэви-метал-команды. Увы, что-то разладилось и проект закрыли. Думаем, на этот раз все пройдет гладко и ты наконец-то сыграешь Master of Puppets...

ТЕРРОРИСТАМ НРАВИТСЯ FALLOUT 3

Так будет выглядеть Вашингтон после ядерного удара, заявила Аль-Каида.

Перед тобой – содержимое коллекционного издания Fallout 3.

Релиз Fallout 3 состоится довольно скоро (если запамятовал, напомним – этой осенью), и новости касательно самой перспективной RPG 2008 года идут плотным потоком. Игра интересна членам Аль-Каиды – на одном из своих форумов в интернете они разместили арт из Fallout 3. Тот самый, на котором Вашингтон в руинах. Организация SITE Intelligence Group, занимающаяся мониторингом исламистских сайтов, поначалу приписала картинку террористам. Позже ситуация прояснилась, но разработчики игры не посчитали нужным давать какие-либо комментарии.

Зато Bethesda Softworks с большой помпой представила публике композитора, который сочиняет саундтрек к Fallout 3. Израильтянин по рождению, Инон Цур (Inon Zur) вот уже много лет пишет музыку для игр. Его композиции можно услышать в Lineage 2, Prince of Persia: The Two Thrones и Crysis.

Ну и последнее: стало известно содержимое коллекционного издания Fallout 3. В металлическую коробку для ланча положат 100-страничный артбук, DVD с рассказом о разработке игры и фигурку Vault Boy, жизнерадостного пацана, фактически являющегося символом серии.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

DREAMWORKS

КУНГ-ФУ ПАНДА

СЫГРАЙ ГЛАВНУЮ РОЛЬ

ИГРА ПО ЗНАМЕНИТОМУ МУЛЬТФИЛЬМУ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Games for Windows | NINTENDO DS. | Wii | DREAMWORKS | ACTIVISION. activision.com | 1С ФИРМА «1С»

© 2008 Фирма «1С». Все права защищены. Kung Fu Panda TM & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

РЕКЛАМА

Студия Treyarch создала CoD 3.

Издательство Activision продолжает темнить по поводу Call of Duty 5. Компания подтвердила, что игра выйдет не позднее чем 31 марта 2009 года. Также достоверно известно, что пренеприятнейшая история с Call of Duty 3, так и не появившейся на PC, не повторится и игра обязательно выйдет на персоналке одновременно с версиями для Xbox 360 и PlayStation 3. Издатель пообещал «новый театр боевых действий», но не уточнил, вернется ли серия в декорации Второй мировой войны (а по слухам, это именно так). Не до конца понятно и кто именно разрабатывает Call of Duty 5: студия Treyarch или Infinity Ward?

Street Fighter 4 возвращается на PC.

Файтинги из серии Street Fighter не появлялись на PC с 1994 года. Однако порочной традиции положен конец. Компания Capcom официально объявила: Street Fighter 4 выйдет не только на консолях нового поколения, но и на персоналке. Игра дебютирует в Японии этим летом, но только в залах игровых аппаратов. Порты на домашние приставки и PC уже в работе, однако пока работа сделана лишь на 20 процентов. Поэтому не стоит ждать Street Fighter 4 раньше конца года. У тебя есть еще время скачать Street Fighter 2 (это легально) и вспомнить заветные шесть кнопок.

ВСТРЕЧАЙТЕ ПРИНЦА ГОРБАТОЙ ГОРЫ!

Альфред Молина всем знаком по фильму «Человек-паук 2».

Принц Персии Джейк Джилленхол.

Если обошлось без форс-мажора, в июле, как раз на днях, в Марокко стартовали съемки приключенческого фильма по мотивам превосходного экшена Prince of Persia: The Sands of Time. В режиссерском кресле сидит Майк Ньюэлл (Mike Newell), способный делать самые разные фильмы, будь то «Гарри Поттер и кубок огня» или «Четыре свадьбы и одни похороны»). А вот кто исполнит главную роль, никто не знал до самого последнего момента. Ходили слухи об Орландо Блуме (Orlando Bloom), но они так и не подтвердились.
Что ж, теперь тайна раскрыта. Принца сыграет Джейк Джилленхол (Jake Gyllenhaal), в чьем портфолио роли в «Послезавтра», «Горбатой горе» и «Донни Дарко». В актерском составе «Принца Персии» также замечены Джемма Артертон (Gemma Arterton) (ты увидишь ее в новом фильме о Джеймсе Бонде), Бен Кингсли (Ben Kingsley) и Альфред Молина (Alfred Molina). Последний, кстати, предстанет в образе шейха Амара, наставника Принца. Стали известны и первые детали фильма. Действие разворачивается в VI веке в Персии. Принц Дастан (Джилленхол) вынужден объединиться с опасной принцессой Таминой (Артертон), чтобы не дать знатному злодею завладеть песками времени. Премьера высокобюджетной картины, которую снимает кинокомпания «Дисней», запланирована на лето 2009 года.

СУПЕРГЕРОИ MARVEL НАРАСХВАТ

Какие хорошенькие!

Сиквел Marvel Ultimate Alliance неизбежен.

Спрос на супергероев с годами только растет. Причем в последнее время появляется все больше игр, посвященных не одному конкретному персонажу, а сразу группе. В частности, на днях издательство Activision поделилось своими планами касательно сиквела ролевого экшена Marvel: Ultimate Alliance. Игра, объединившая героев комиксов Marvel, выйдет не позднее весны 2009 года на всех существующих игровых платформах. Скорее всего, она не будет называться Marvel: Ultimate Alliance 2, дабы не отпугнуть новую аудиторию, а обретет другое имя.

Своей командой супергероев решило обзавестись и издательство THQ. Уже подписан соответствующий договор с комикс-империей Marvel. THQ решило обратиться к детской аудитории и в течение нескольких лет будет делать игры по мотивам серии Marvel Super Hero Squad. Этот комикс предназначен для самых маленьких – в нем супергерои и суперзлодеи живут в одном карикатурном городе и не столько воюют, сколько веселятся вместе. Первая игра под брендом Marvel Super Hero Squad выйдет осенью будущего года, за ней последуют другие.

Правь миром. Тебе это понравится...

Легендарный Сид Майер представляет одну из лучших стратегических игр всех времен для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Civilization Revolution позволит тебе возглавить выбранную нацию и провести ее от начала времен до космического века в битве за мировое господство. Сразись с величайшими политическими лидерами в истории, веди войны, развивай науку и построй величайшую империю в мире!

РЕКЛАМА

Три отряда могут объединиться в армию - вместе мы победим любого врага!

Лучший коллективный режим в истории серии! Рейтинги, эксклюзивный контент и специальная "игра недели".

Только для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Специально для консолей - новая графика и удобное управление.

SID MEIER'S CIVILIZATION REVOLUTION

FIRAXIS GAMES

2K GAMES

www.civilizationrevolution.com www.softclub.ru

12+ www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

© 2005–2008 Take-Two Interactive Software, Inc., и ее подразделения. Названия Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, логотип 2K Games, название Firaxis Games, логотип Firaxis Games и название Take-Two Interactive Software являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками компании Take-Two Interactive Software, Inc.

Отправляемся в Северную Африку!

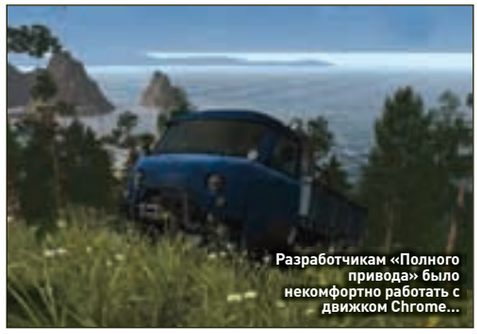
Версию «Лиса пустыни» – второе дополнение к проекту «В тылу врага 2» – на КРИ не привезли, зато нам удалось узнать интересную информацию о ходе работ. Напомним, что в add-on войдут две кампании (за союзников и немцев), посвященные высадке воздушного десанта на Крите и штурму города-крепости Тобрук. Помимо количественных изменений (новое оружие, техника) запланированы и качественные: например, если хватит времени, в дополнении появится функция автоматического сбора боеприпасов. Уже в июне стартует бета-тест, а сама игра, скорее всего, выйдет осенью этого года.

Не тормози – замерзнешь!

Процесс разработки хоррор-шутера «Анабиоз: Сон разума» затягивается: как стало известно на КРИ, игра не выйдет раньше осени 2008 года. Но в отсутствии усердия авторов обвинить нельзя: и без того мощный движок, поддерживающий DirectX 10, обзавелся новыми эффектами. Теперь камера из-за холода или при атаках монстров покрывается инеем, сужая область обзора. Разработчики тратят массу усилий на поиск своего стиля: виденные нами флэшбеки и «приступы» ментального отражения (они стали черно-белыми) впечатлили. И хорошее известие: все уровни игры собраны, дело за малым – очистить игру от ошибок.

КРИ

«ПОЛНЫЙ ПРИВОД» ПОКОРИТ МИР

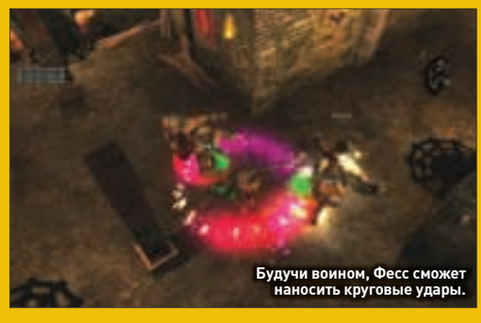

Разработчикам «Полного привода» было некомфортно работать с движком Chrome...

...и они сменили его на Unreal Engine 3.

В прошлом номере мы сообщали, что российская студия Avalon Style Entertainment купила, пожалуй, лучший на сегодняшний день движок Unreal Engine 3 для разработки автосимулятора «Полный привод 3». Хотя официального анонса игры еще не было, на конференции разработчиков нам удалось получить комментарии директора Avalon Вячеслава Гордеева.

По планам, продолжение успешного проекта выйдет не только в России, но и во всем мире сразу на несколько платформах: PC, Xbox 360, PlayStation 3. Окончательный дизайн-документ еще не составлен (этим и объясняется отсутствие анонса), но с ключевыми особенностями авторы уже определились. Во-первых, в игру включат реальные гоночные треки со всего мира. Во-вторых, заезды будут проводиться по правилам FIA (Интернациональной автомобильной федерации), РАФ (Российской автомобильной федерации) и других национальных федераций. Кроме того, как и в консольной Gran Turismo, появятся классы автомобилей. И самое главное – нас ждет многопользовательский режим на 32 человека. В немалой степени именно из-за мультиплеера разработчики остановили свой выбор на движке от Epic Games, который славится хорошим сетевым кодом. Что же касается сроков, то абсолютно точно не стоит ждать игру раньше второй половины 2009 года.

ТРИ В ОДНОМ: УБИЙЦА, МАГ И ВОИН


Будучи воином, Фесс сможет наносить круговые удары.

Главный герой примет участие в массовых сражениях.

Почему-то на КРИ фирма «1С» не стала демонстрировать игру «Алмазный меч, деревянный меч», хотя проект этот очень перспективен – action/RPG по мотивам одноименного произведения мастера фэнтези Ника Перумова. Зато рассказывали об игре сотрудники компании охотно.

Поклонники творчества Перумова должны быть довольны: разработчики четко придерживаются сюжета книги. Правда, в игре будут описаны события, касающиеся только одного из героев – Фесса. Наемник Серой лиги – профессиональный убийца – постепенно овладеет умениями воина и мага. А игрок в любой момент сможет переключаться между этими тремя классами. Боевая система вообще довольно необычна: тип удара или заклинания зависит от траектории движения мыши. Подобная «система жестов» используется, например... в интернет-браузере Opera. Те, кому такое управление непривычно, смогут воспользоваться привычными горячими клавишами.

Как раз на КРИ стало понятно, что релиз игры переносится с весны на осень 2008 года. Придется немного подождать...

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ПЕРИМЕТР

НОВАЯ ЗЕМЛЯ II

ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ

ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ

ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА

РЕКЛАМА

К-Д ЛАБ

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 ООО «КД ВИЖЕН». Все права защищены.
К-Д ЛАБ является торговой маркой ООО «КД ВИЖЕН».

ТЕКСТ: МАКСИМ «MAXX» МИХЕЕНКО

DOMINANCE WAR III: МЫ ПЕРВЫЕ!

За прошедший месяц в спортивной и культурной жизни нашей страны произошли невероятные события: вслед за победой «Зенита» в Кубке УЕФА, вслед за триумфом хоккейной сборной, впервые ставшей чемпионом мира за последние 15 лет, вслед за первым местом в Евровидении… за нами, друзья, золото в самом значимом международном игровом конкурсе этого года – Dominance War III, о котором мы вещали на страницах «РС ИГР» несколько номеров.
Мы от всей души поздравляем нашу сборную, вошедшую в списки лучших из лучших в номинациях 3D и 2D – наряду с ведущими художниками из США, Великобритании, Южной Кореи, Франции и Китая. В категории 3D у нас заслуженное золото, в 2D – почетная бронза. Хотелось бы отметить всю команду, попавшую в списки лучших:

3D:
Дмитрий Паркин, Виталий Булгаров, Максим Аристов, Вадим Макаренко, Богдан Габелко, Александр Мелентьев, Павел Федорчук, Михаил Иваненко, Никита Волобуев, Дмитрий Габорак.

2D:
Елена Беспалова, Алексей Егоров, Дмитрий Чупров, Алексей Самохин, Сергей Козьяков, Валерия Яценко, Олег Матсокин.

ФИНАЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

3D:

1. Дмитрий Паркин, Россия ($2500 и Золотая статуэтка победителя)

Громадный пузатый узник из ада сбежал не зря!

2. Чанг Гунн Нам (Chang Gun Nam), Южная Корея ($2000)

Южнокорейская вариация «Красавицы и чудовища» выглядит очень изящно!

3. Эдриен Дебос (Adrien Debos), Канада ($1500)

Нечеловеческой красоты R Zalka со своим домашним животным на прогулке.

2D:

1. Джоонг Мин Парк (Joongmin Park), Южная Корея ($2000)

Божественная принцесса на горошине, перед которой падет весь мир и машины содрогнутся!

2. Юн Тэк Ох (Yountaek Oh), Южная Корея ($1500)

Ужасно и изысканно одновременно – так могут рисовать только азиаты!

3. Елена Беспалова, Россия ($1000)

Семечко росло и превратилось в прекрасную девушку, которую не грех разместить на постере «РС ИГР»!

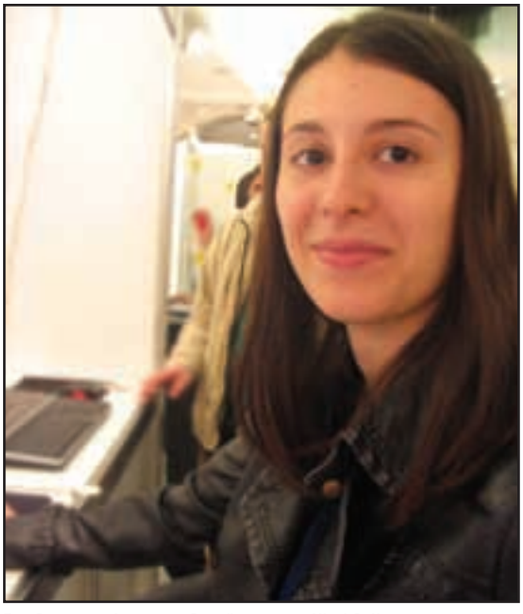
P.S. Dominance War в этом году обошла стороной лишь Страна восходящего солнца – японские художники не слишком чествуют иностранные онлайновые ресурсы, к тому же гордые самураи выступают только под своими знаменами, поэтому мы так и не увидели ни одной работы, созданной японцами. В следующем году организаторы соревнования обещают исправить недоразумение и включить в состав участников еще одну команду – подобно появившейся в Red Alert 3 Империи, в Dominance War IV обязательно будут присутствовать японцы! А это значит, что нас ожидает еще большая интрига!

КАК ПЕРЕЛОМИТЬ СУДЬБУ

Если в Штатах или Канаде существуют целые профессиональные вузы, где обучают премудростям трехмерного моделирования и готовят к созданию самой современной графики для компьютерных игр и кино (в первую очередь это знаменитая на весь мир Vancouver Film School, выпускников которой с нетерпением ждут в Sony, EA, Bioware и т.д.), то в России подавляющее большинство цифровых художников – самоучки, для которых все начиналось просто с любви к играм, к творчеству и желанию выразить себя в любимом деле. Мы встретились с Дмитрием Паркиным и Виталием Булгаровым, двумя закадычными друзьями, которые благодаря трудолюбию и самоотдаче буквально прогрызли себе путь в финал Dominance War. И каждый из них не родился со знанием основ 3ds max или Zbrush – всего ребята добились сами. Дома или на работе, на маломощных поначалу компах, без понимания, что и как работает… Гениями не рождаются, и 99 процентов успеха – в каждодневном упорном труде. Дмитрий Паркин в настоящее время живет и трудится в Саратове, на даче, в глуши, на фоне волжской природы. Он работал в «Акелле» и Sibilant, позже стал фрилансером. Совсем недавно Дима закончил работу над персонажами для Fallout 3 и сейчас занимается созданием монстров для неанонсированного проекта.

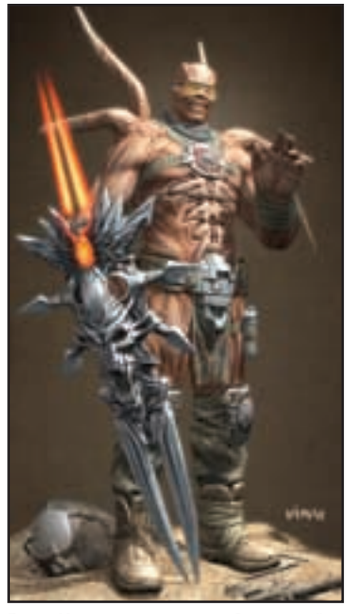
Виталий Булгаров приехал в Москву из далекой Молдовы. Будучи студентом первого курса, удаленно создавал персонажей для F.E.A.R: Extraction Point и Section 8 (оба – Timegate Studios), позже устроился в Sibilant, где внес весомый вклад в дизайн персонажей W.E.L.L. Online. Сейчас Виталий решил сделать небольшой перерыв и готов к новым свершениям.

Вдохновение в творчестве художника незаменимо. Дмитрия Паркина на чемпионство вдохновила его жена Лариса, а в работе над брутальным «Рамзесом» Виталию Булгарову очень сильно помогла музыка, написанная его братом Александром. Вдохновиться ты можешь на личном сайте музыканта: www.xcentricnoizz.com.



В работе над «Аллодами Онлайн» студии Nival Online удалось собрать настоящую dream-team из лучших художников отечественной игровой индустрии. Не удивительно, что в списке финалистов DW3 целых три ее сотрудника – это Алексей «мех» Самохин, Богдан Габелко и Елена «Hellstern» Беспалова.

Максим Аристов в настоящее время живет в США вместе с семьей, где и работает. Несмотря на это, Макс следит за отечественным игропромом, играет в последние релизы (King`s Bounty ему не на шутку приглянулась!) и выступает за отечественный компьютерный портал в международных конкурсах!



Вадим Макаренко преподает в белорусской академии искусств на факультете виртуального дизайна, а по вечерам создает next-gen-персонажей для компьютерных игр.

Отдельное спасибо спонсорам Dominance War III, без которых все это просто не состоялось бы. А также лично Фредерику Хулквисту! Практически в одиночку он сделал невероятное – сплотил цифровых художников всего мира!

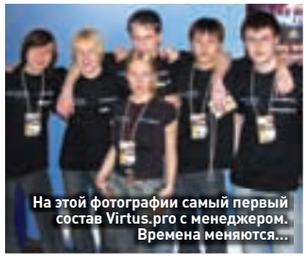
ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ

Киберспорт в России развивается семимильными шагами.

ВПЕРВЫЕ В МИРЕ!

Впервые в истории мирового киберспорта крупнейшая компания в области интерактивных развлечений Electronic Arts заключила спонсорский договор с российским киберспортивным клубом PinCho. До этого момента ни один крупный издатель или разработчик компьютерных игр не поддерживал киберспортивные команды, обычно дело доходило лишь до проведения турнира по собственным играм.

По условиям соглашения Electronic Arts принимает на себя обязательства по финансированию деятельности FIFA-подразделения команды и ее участия в официальных турнирах как в России, так и за рубежом.



На этой фотографии самый первый состав Virtus.pro с менеджером. Времена меняются...

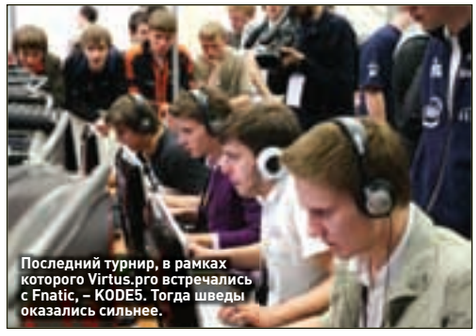
РОКИРОВКА

Не так давно вернувшийся в Virtus.pro Sally был удален из состава «виртусов». В прошлый раз разрыв отношений между VP и Sally был связан с тем, что последний решил большую часть свободного времени уделять своей девушке, что не могло не сказаться на его выступлениях. На этот раз официальный пресс-релиз гласит, что команда просто нуждается в переменах. На место Sally уже принят украинец Kane, который до того выступал за клан pro100. Sally же незамедлительно получил приглашение в forZe, на которое ответил согласием. Таким образом, сейчас в официальном составе «виртусов» уже три украинских легионера, а за команду forZe выступают четыре из пяти игроков самого первого состава Virtus.pro.

МОГУТ, ЕСЛИ ЗАХОТЯТ!

Завершился шоу-матч, организованный телеканалом Gameplay TV, в котором принимали участие такие титулованные команды по Counter-Strike 1.6, как наши с вами соотечественники Virtus.pro и шведы Fnatic. Последние, кстати, на данный момент являются чемпионами Европы по версии Samsung Euro Championship, а также вице-чемпионами мира по версии KODE5. «Виртусов» же в последнее время постигают неудачи на крупных турнирах. На кону помимо красивого кубка стояла кругленькая сумма в $5000. За нее и побороться не грех. А для победы требовалось оказаться сильнее соперника на двух картах из трех. Ничьей в этой схватке быть не могло.

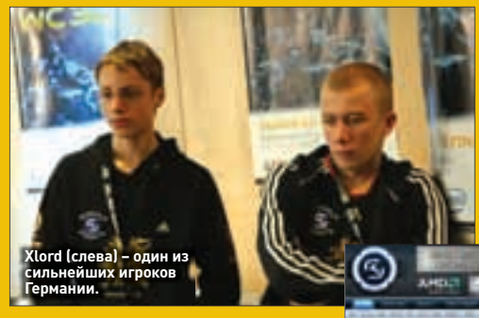
Конечно, явными фаворитами матча считались шведы, однако публика болела только за своих любимцев, а отношение зрителей к Fnatic было окончательно испорчено после того, как те не встали при исполнении российского гимна, в то время как Virtus.pro во время исполнения шведского поднялись с мест. Возможно, отсутствие поддержки и сыграло злую шутку со скандинавами: «взяв» первую карту, de_dust2, они уступили отечественным грандам на двух последних! Virtus.pro в очередной раз доказала, что «может, если захочет», остается дождаться, когда она «захочет» на World Cyber Games или Electronic Sports World Cup, благо ждать осталось недолго.



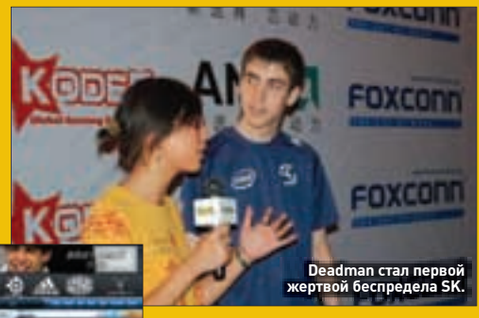
Последний турнир, в рамках которого Virtus.pro встречались с Fnatic, – KODE5. Тогда шведы оказались сильнее.

В 2007 году Fnatic была признана лучшей командой мира.

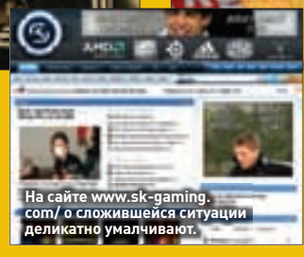
ФОРМЕННЫЙ БЕСПРЕДЕЛ



Xlord (слева) – один из сильнейших игроков Германии.



Deadman стал первой жертвой беспредела SK.

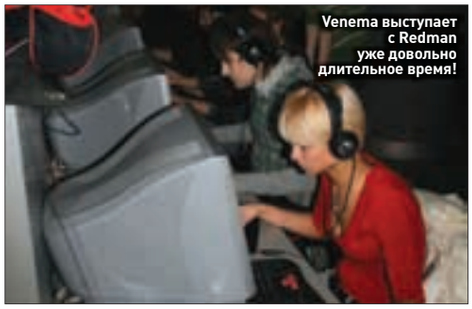


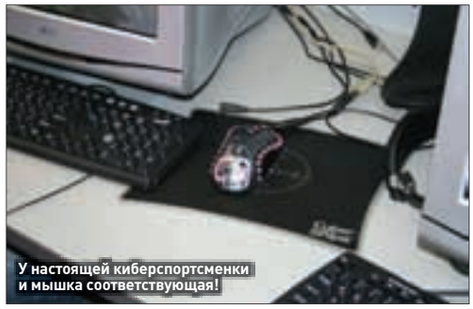
На сайте www.sk-gaming.com/ о сложившейся ситуации деликатно умалчивают.

Очередной скандал с участием именитой киберспортивной организации SK-Gaming разразился в Германии. SK уже давно приобрела славу «империи зла», которая тиранит своих бывших участников и строит всяческие козни против них. Самый громкий скандал на этой почве прогремел примерно год назад, когда россиянин Deadman был выгнан из Warcraft-подразделения команды в связи с якобы неспортивным поведением, причем веских доказательств тому приведено не было. Но после этого Deadman еще и исключили из списка приглашенных на крупный турнир, и произошло это не без участия высшего руководства SK-Gaming, которое имеет определенное влияние на многие околокиберспортивные организации.

На этот раз по похожей схеме был «нокаутирован» также бывший участник Warcraft-состава SK Xlord, которого выкинули из сборной Германии в этой дисциплине сразу после того, как тот расторг контракт с SK. Капитаном немецкой сборной по WC3 является Taker, по совместительству верховодящий и в SK Warcraft, который «за дело» удалил из сборной Xlord. Последний провинился лишь тем, что заранее предупредил капитана о том, что по личным обстоятельствам не сможет выступить за сборную в ничего не значащем матче с французами, который, кстати, и без него выиграли со счетом 11:3 по картам. SK еще раз подмочила репутацию, но, видимо, она считает что игра стоит свеч.

SEX CHALLENGE SPRING 08 ЗАВЕРШЕН!


Venema выступает с Redman уже довольно длительное время!


У настоящей киберспортсменки и мышка соответствующая!

Завершился самый необычный и креативный турнир по Counter-Strike 1.6 с интригующим названием Sex Challenge. Смысл этого мероприятия в том, что за победу борются пары из парня и девушки! Конечно, с самого начала все ожидали, что в турнире будет участвовать весь мужской состав forZe вместе с женским, однако на деле в финальную часть соревнований пробились весьма необычные пары, судите сами: Marla (forZe Female) + OverDrive(88 Gaming), Greeny (forZe Female) + Edward (Virtus.pro), Venema (forZe Female) + redman и Meg + hooch. В итоге в упорной борьбе победителем стала пара Venema + Redman. В финальной схватке они обыграли Greeny и Edward со счетом 2:1 по картам. Третье место досталось Meg и Hooch, которые в стыковочном матче обставили пару Marla + OverDrive со счетом 2:0 по картам.

РЕЗУЛЬТАТЫ SEX CHALLENGE SPRING 2008 ПО COUNTER-STRIKE 1.6 2X2

1-е место – Venema и Redman
2-е место – Greeny и Edward
3-е место – Meg и Hooch

НПКЛ 3: НЕОЖИДАННЫЕ ИТОГИ

Без болельщиков в киберспорте – никуда!

MGC – впервые за долгое время лишь вторые...

С неожиданным результатом закончился третий сезон крупнейшей отечественной киберспортивной лиги, организаторами которой выступает Национальная профессиональная киберспортивная лига. На этот раз основной турнирной дисциплиной стала не классическая Counter-Strike 1.6, а обновленная версия CS: Source. Это отразилось на составе участников, однако никак не на призовом фонде, который можно назвать королевским: миллион рублей разыграли между собой четыре лучшие команды дивизиона А. Этими счастливчиками стали MGC, Seven.pro, Empire и forZe. Последние, кстати, и стали победителями, хотя от них этого мало кто ожидал. Фаворитами турнира считались парни из MGC, которая на протяжении последних лет является фаворитом на всех CS: Source-турнирах. Но судьба распорядилась иначе – в финальной схватке forZe переиграла MGC всухую: 2:0 по картам! Бронзовая медаль досталась Seven.pro, а за бортом призовой тройки осталась Empire. В дивизионе Б лучшей стала пятерка NLN, второе место завоевала CBH, а бронзу взяла PinCho!

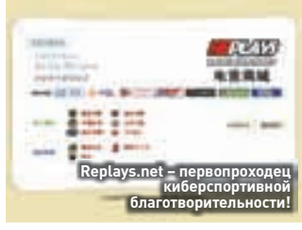
РЕЗУЛЬТАТЫ НПКЛ 3 ПО COUNTER-STRIKE: SOURCE 5X5, ДИВИЗИОН А:

1-е место - forZe (Москва) – 400 000 рублей
2-е место – MGC (Москва) – 300 000 рублей
3-е место - Seven.pro (Москва) – 200 000 рублей
4-е место – Empire (Москва) – 100 000 рублей

Закаленная сталь – лучший друг киберспортсмена!

БРОНЯ КРЕПКА, И КЛАВЫ НАШИ БЫСТРЫ

Европейский производитель клавиатур компания iKey выпустила в продажу прекрасную игровую клавиатуру со… стальным корпусом! Теперь у многих геймеров должен упасть камень с души – по такой клавиатуре можно бить кулаком сколько влезет! Модель DT-5K-MEM-TP имеет 10 клавишных нумпад, 24 функциональные программируемые клавиши, встроенный тачпад, заменяющий мышь, а также корпус из нержавеющей стали. В случае чего такой и от шпаны можно отбиваться в подворотне.

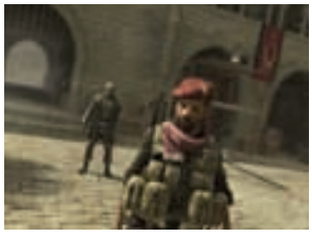

Replays.net – первопроходец киберспортивной благотворительности!

КИБЕР-БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬ

Ни для кого не секрет, что в киберспорт сейчас вкладываются огромные деньги, ведь чуть ли не каждый день появляются новые команды, спонсоры, проводятся турниры, подписываются и разрываются контракты, но пока что почему-то никто не додумался применить киберспорт к такому понятию, как благотворительность! Этот недостаток решили исправить хозяева портала Replays.net. В поддержку пострадавших от землетрясения в Китае лучшие игроки в Warcraft 3 будут играть между собой шоу матчи, а все средства, собранные с этих мероприятий, будут пожертвованы в благотворительные фонды. В этом благородном деле примут участие такие гранды, как MYM, World Elite, SK-Gaming, Mousesports, Fnatic, Colorful и Level99.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/май 2008 года



Название игры	Издатель
11–17 мая	
1. The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	**Electronic Arts**
2. The Sims 2 Double Deluxe	**Electronic Arts**
3. World of Warcraft: Battle Chest	**Blizzard Entertainment**
4. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
5. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
6. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
7. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
8. Sins of a Solar Empire	Stardock
9. Crysis	Electronic Arts
10. Assassin's Creed	Ubisoft
18–24 мая	
1. Age of Conan: Hyborian Adventures	**SCi Entertainment**
2. World of Warcraft: Battle Chest	**Blizzard Entertainment**
3. Age of Conan: Hyborian Adventures – Collector's Edition	**SCi Entertainment**
4. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
5. The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts
6. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
8. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
9. The Sims 2: FreeTime	Electronic Arts
10. Crysis	Electronic Arts

Лидеры продаж в Великобритании/май 2008 года

18–24 мая	
1. Age of Conan: Hyborian Adventures	**Eidos**
2. Football Manager 2008	**Sega**
3. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
4. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	THQ
6. Assassin's Creed	Ubisoft
7. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2	Electronic Arts
10. Civilization IV Complete	2K Games
25–31 мая	
1. Age of Conan: Hyborian Adventures	**Eidos**
2. Football Manager 2008	**Sega**
3. The Sims 2: FreeTime	**Electronic Arts**
4. Race Driver: GRID	Codemasters
5. Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
6. Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm	THQ
7. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
8. Civilization IV Complete	2K Games
9. The Sims: Castaway Stories	Electronic Arts
10. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment

Поздравляем норвежскую студию Funcom с отличным стартом онлайновой ролевки Age of Conan: Hyborian Adventures. Игра, сорри за каламбур, играючи возглавила чарты по обе стороны Атлантики, и, судя по всему, ее популярность не краткосрочное явление. Age of Conan понравилась и геймерам, и критикам.

По меньшей мере 400 тысяч человек уже поселились в суровом мире Конана, и это только начало – его популяция будет расти. Лично меня успех Age of Conan немного удивил. Без сомнения, Конан – персонаж интересный, книги Роберта Говарда читали многие, а фильмы со Шварценеггером смотрели все.

С другой стороны, ни одна игра про могучего киммерийца не была суперхитом. Да и популярность франчайза в целом не стоит преувеличивать. Конан по всем параметрам проигрывает, скажем, «Властелину колец». Тем не менее The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar стартовала хуже, чем Age of Conan.

В чем секрет? Спроси ребят из Funcom, тебе все подробно разъяснят. Они создали красивую, очень продуманную игру для взрослой аудитории. Здесь дамы могут разгуливать топлесс, а кровь льется ведрами, корытами и ванночками.

Этот жестокий мир прекрасно просуществовал бы и без Конана, он интересен сам по себе. Ну и, конечно, не нужно недооценивать важность пиар-кампании. Раскрутили Age of Conan грамотно, ничего не скажешь. Ждем релиза локализованной версии от 1С – надеемся, она появится до конца лета.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Июль – сентябрь 2008 года

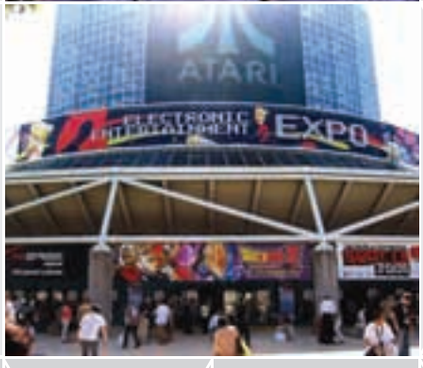
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story	Adventure	III квартал 2008
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	III квартал 2008
American McGee's Grimm	Action/Adventure	Июль 2008
Art Of Murder: FBI Confidential	Adventure	Июль 2008
Battlefield Heroes	**FPS**	**III квартал 2008**
Beijing 2008	Simulation	8 июля 2008
Bionic Commando: Rearmed	Action	Июль 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**26 августа 2008**
Devil May Cry 4	**Action**	**8 июля 2008**
Dynasty Warriors 6	Action	Июль 2008
Happy Tree Friends: False Alarm	Action	Лето 2008
Hei$t	Action	1 июля 2008
Highlander: The Game	Action	5 августа 2008
Insecticide	Action/Adventure	Лето 2008
Just Cause 2	Action	16 сентября 2008
Legendary	FPS	9 сентября 2008
LEGO Batman: The Videogame	Action	1 сентября 2008
Mata Hari	Adventure	III квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	**Action**	**31 августа 2008**
Nancy Drew: The Phantom of Venice	Adventure	Июль 2008

Название	Жанр	Дата выхода
Nikopol: Secrets of the Immortals	Adventure	5 августа 2008
Penumbra: Requiem	Action	4 июля 2008
Pure	Racing	9 сентября 2008
Romance of The Three Kingdoms 11	Strategy	29 июля 2008
Sacred 2: Fallen Angel	**Action/RPG**	**Сентябрь 2008**
SimCity Societies: Destinations	Simulation	III квартал 2008
Shattered Suns	Strategy	19 августа 2008
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	1 сентября 2008
So Blonde	Adventure	III квартал 2008
Space Siege	**Action/RPG**	**19 августа 2008**
Spore	Simulation	7 сентября 2008
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	Лето 2008
The Guild 2 – Venezia	Strategy	Сентябрь 2008
The Sims 2: Apartment Life	Simulation	22 августа 2008
The Witcher: Enhanced Edition	RPG	16 сентября 2008
Tiberium	**FPS**	**2 сентября 2008**
Tom Clancy's EndWar	**Strategy**	**Сентябрь 2008**
Tom Clancy's HAWX	**Simulation**	**16 сентября 2008**
WALL-E	Action/Adventure	4 июля 2008
Warhammer Online: Age of Reckoning	**MMORPG**	**23 сентября 2008**

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Июнь – август 2008 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	Лето 2008
Collapse	CREOTEAM	Бука	Action	Август 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	III квартал 2008
Moscow Racer	IRS	Акелла	Racing	Лето 2008
Showdown: Scorpion	B-COOL Interactive	Акелла	Action	III квартал 2008
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	29 августа 2008
Warfare	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	Август 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	Сентябрь 2008
XIII век. Слава или смерть – Русич	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	Лето 2008
Алмазный меч, деревянный меч	Primal Software	1С	RPG	III квартал 2008
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1С	FPS	IV квартал 2008
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	Лето 2008
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	Softlab-Nsk	1С	Racing	Сентябрь 2008
Дилемма 2	4reign Studios	Акелла	Adventure	Лето 2008
Добровольцы: Скрытая война	К-Д ЛАБ	Бука	Action/RPG	III квартал 2008
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	Лето 2008
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1С	Strategy	III квартал 2008
Ка-50: Черная акула	Eagle Dynamics	1С	Simulation	Лето 2008
Метатрон	Orion Games	Новый Диск	FPS	Лето 2008
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	II квартал 2008
Периметр 2: Новая Земля	К-Д ЛАБ	1С	Strategy	Лето 2008
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	III квартал 2008
Санитары подземелий 2: В поисках Черного квадрата	1С	1С	RPG	Осень 2008
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	III квартал 2008
Симбионт	Targem Games	Бука	Action	III квартал 2008

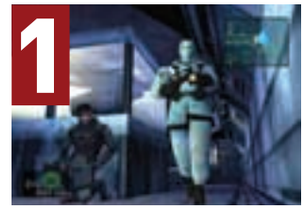
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
			3	4 **А ВОТ И ЛОРД БРИТИШ!** В 1961 году родился Ричард Гэриотт, первый гейм-дизайнер, который полетит в космос. Кое-кому он еще известен как создатель Ultima Online.		6
7	8 **ДАНТЕ ВКЛЮЧАЕТ PC** Экшен для людей с быстрой реакцией Devil May Cry 4 прибывает на платформу «Персональный компьютер».			11 **ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ САКАГУТИ** В 2001 году вышел анимационный фильм Final Fantasy: The Spirits Within, который провалился в прокате.		
14	15 **ВСЕМИРНЫЙ СЛЕТ ИГРОДЕЛОВ** С 15 по 17 июля в Лос-Анджелесе пройдет E3 Media & Business Summit 2008 только для разработчиков, издателей и прессы. Скучно. То ли дело раньше!			18	19	20 **КОМУ КОФЕЙКУ?** В 2005 году в США из-за скандала вокруг эротического контента, спрятанного в Grand Theft Auto: San Andreas, игре поменяли рейтинг на AO («Только для взрослых»).
21	22 **ПРАЗДНИК ДЛЯ КВАКЕРА** В 1996 году издательство Activision и студия id Software выпустили шутер Quake. Комментарии излишни.	23	24 **WELCOME TO ОБИТЕЛЬ ЗЛА** В этот день команда Альфа спецотряда S.T.A.R.S. к северо-западу от Ракун-сити нашла заброшенный особняк. Так началась история Resident Evil.	25	26 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ ПСИХОНАВТА** В 1967 году родился Тим Шефер. Когда парень вырос, он создал такие замечательные игры, как Full Throttle, Grim Fandango и Psychonauts.	27

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст:
Иван
Гусев

1



Один из самых продолжительных финальных роликов представлен в культовой экшен-игре Metal Gear Solid. Он длится 15 минут 17 секунд. Что примечательно, рекорд по скоростному прохождению MGS составляет 1 час 55 минут 31 секунду.

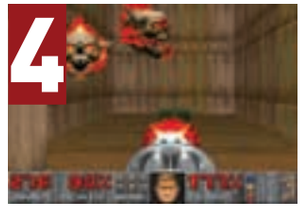
2

К озвучке криминального экшена Grand Theft Auto: San Andreas были привлечены ни много ни мало 339 профессиональных актеров. Это абсолютный рекорд игровой индустрии. Среди прочих в San Andreas ты можешь услышать таких звезд, как Сэмюэль Л. Джексон, Джеймс Вудс и Аксель Роуз.

3

Первым футбольным симулятором, в котором был использован вид сбоку, стал International Soccer (также известный под именем NASL Soccer). Игра вышла в 1980 году. Впоследствии этот «стадионный» вид стал дефолтовым во многих футбольных сериях, включая FIFA и Pro Evolution Soccer.

4



Легендарный шутер Doom стал первой игрой, удостоившейся в США рейтинга Mature. Комиссия ESRB, рекомендующая американцам, во что и с какого возраста играть, посчитала, что Doom неприемлем для тех, кому еще не исполнилось 17 лет.

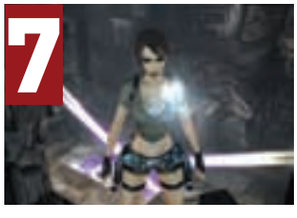
5

Самым успешным шутером из всех когда-либо выходивших на PC, является Half Life. Дебютный проект студии Valve Software вышел в 1998 году и за минувшие 10 лет обзавелся 8 миллионами владельцев. С учетом сиквела и всех дополнений тираж серии на сегодняшний день составляет 16 миллионов экземпляров.

6

Существует много игр про парки развлечений, а вот парк с аттракционами по мотивам игр пока один. И тот закрылся два года назад. Назывался он Pokepark и был посвящен покемонам. В недалеком будущем компания Nintendo планирует открыть парк развлечений, где все будет связано с видеоиграми.

7

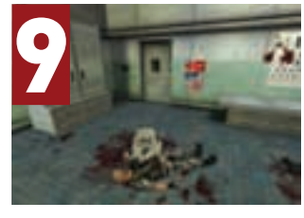


«Зеленые» неоднократно критиковали Лару Крофт за жестокость по отношению к животным. В конце концов разработчикам пришлось прислушаться к защитникам дикой природы. В Tomb Raider: Legend мисс Крофт прикончила лишь восемь тигров и четырех собак – и то в порядке самообороны.

8

MMORPG EverQuest увидела свет в феврале 1999 года и по сей день пользуется популярностью. Издатель регулярно выпускает платные дополнения. За неполные 10 лет жизни EverQuest их вышло… 14 штук. Последнее из них – Secrets of Faydwer – поступило в продажу в минувшем ноябре.

9



В шутере Half-Life: Opposing Force в одной из комнат можно наткнуться на фото Гордона Фримена в рамочке с надписью «Работник месяца».

10

Tetris, созданный Алексеем Пажитновым, был портирован на 55 различных игровых и компьютерных платформ. А еще это единственная игра, из-за которой человек попал за решетку. В 2002 году одному англичанину дали четыре месяца тюрьмы за игру в Tetris на мобильном телефоне во время полета.

UBIDAYS 2008

БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ В ЛУВРЕ

ТЕКСТ:
РОМАН ЕПИШИН,
АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

С 28 по 30 мая в Париже прошла мини-выставка Ubidays 2008, посвященная исключительно играм издательства Ubisoft. Компания продолжает начатую в прошлом году традицию, объясняя это тем, что E3 – местечковое американское мероприятие, на котором все равно толком ничего не посмотришь, бегая от стенда к стенду. Лучше показать все прессе заранее и в комфортных условиях. Причем примеру французов последовали сейчас, кажется, все крупнейшие издатели.

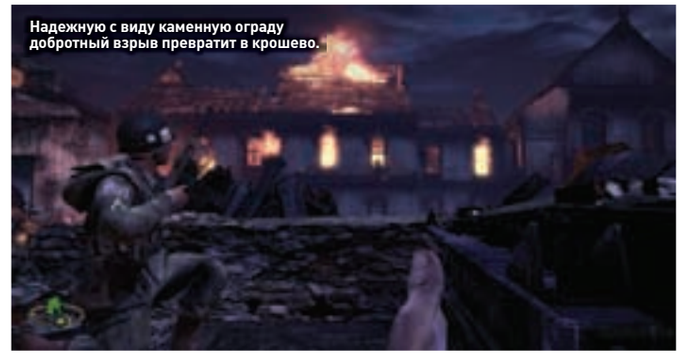
А в самом конце открывавшей выставку пресс-конференции, после выступления президента Ubisoft Ива Гильмо (Yves Guillemot), нас ждал сногшибательный анонс – тизер нового проекта Мишеля Анселя (Michel Ancel). Когда на экране появился кабан со шрамом на морде, зал зааплодировал, ведь все втайне надеялись, что на консолях нового поколения выйдет Beyond Good & Evil 2. Кроме коротенького ролика и уверений в том, что проект рассчитан на более широкую аудиторию, никаких деталей не поведали. По всей видимости, игру не стоит ждать раньше конца будущего года. А пока же поговорим о том, что все-таки показывали на Ubidays.

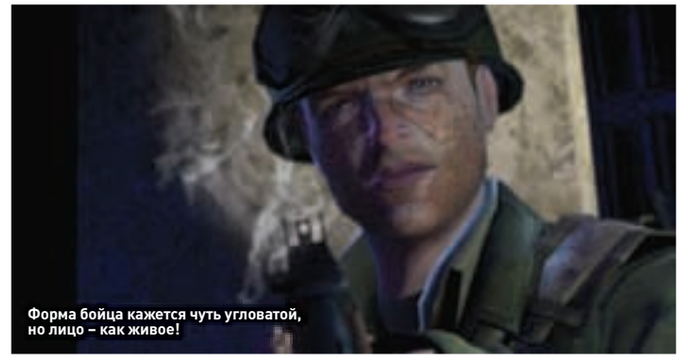
Враги не ищут погибели и грамотно выбирают укрытия.

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Демонстрация Brothers in Arms: Hell's Highway приятно удивила спецэффектами, связанными с дождем. Проект не первый раз появляется на публике, но до недавнего времени вода в нем не вызывала таких восторгов. Ливень предстает не просто полосами на экране, а настоящими струями, которые поднимают брызги, ударяясь о землю, потоками стекают с заборов и военной техники и капают с винтовки у нас в руках. Земля в такую мерзкую погоду превращается в грязную жижу, куда нередко приходится падать плашмя, чтобы спастись от вражеских пуль. Без надежного укрытия ты едва ли продержишься и пять минут, причем управляемый искусственным интеллектом противник также осознает преимущества хорошего бруствера. Враги льнут к земле и прячутся за любым препятствием, вынуждая прибегать к тактическим хитростям. Самый простой способ выкурить фрицев из засады – метко бросить гранату, но чаще приходится прибегать к помощи соратников. По твоему приказу они отправятся в обход, чтобы зайти с тыла, или просто расстреляют неприятельское укрытие из гранатометов. Однако возможна и обратная ситуация. Миссии в Hell's Highway построены таким образом, чтобы охотники и жертвы менялись местами. Если твой взвод первым обнаружит врага, не выдав себя, у тебя появится отличный шанс устроить грамотную засаду, из которой не выберется ни один фашист.

Детально прорабатывая игру, авторы не забывают и об исторической подоплеке. Новый эпизод охватывает 10 дней из жизни уже знакомых поклонникам Мэта Бэйкера, Джо Хартсока и других бойцов 101-й десантной дивизии. Солдаты участвуют в ожесточенных боях на территории Европы, и каждый пройденный уровень снабжает игрока новыми знаниями о событиях, в действительности разворачивавшихся на той земле. Вдобавок Ubisoft намеревается выпустить сразу две книги, написанные полковником Антелом – историческим консультантом проекта. Первая выйдет уже в июле и расскажет о двух днях из жизни солдат, освобождавших Старый Свет. Вторая, представляющая собой сборник фактов, положенных в основу проекта, появится в сентябре. Сама же игра должна выйти в августе этого года.


Надежную с виду каменную ограду добротный взрыв превратит в крошево.


Форма бойца кажется чуть угловатой, но лицо – как живое!

Пуля в голову – быстро и эффективно.

Авторы обещают 100 часов ураганных перестрелок.

К твоим услугам самая разная техника, в том числе летающая.

FAR CRY 2

Главным откровением разработчиков стал экскурс в мультиплеерную часть проекта. Несмотря на беспрецедентно богатые возможности для одиночной игры, авторы все же планируют многопользовательские баталии, в которых сможет принять участие до 16 человек. Правда, на совместное прохождение рассчитывать не приходится – в этой малости разработчики почему-то нам отказали. Зато большинство режимов ориентированы на командные, тактически грамотные действия, а не на бездумную пальбу во все, что движется. Представители Ubisoft не называли примеров, зато пообещали разделить персонажей на классы и ввести награды, как в Call of Duty 4: Modern Warfare. Те же, кто предпочитает захватывающий сюжетный режим, а не мультиплеер, могут рассчитывать на целую сотню часов увлекательных приключений. Впрочем, сами разработчики немного запутались в цифрах. По одним данным, все обязательные задания можно выполнить за 25 часов, по другим – прохождение кампании займет никак не меньше двух суток, а чтобы изучить все закоулки виртуальной Африки, понадобится не менее 100 часов. При этом путешествие строится таким образом, чтобы мы не смогли устроить спринтерский забег от старта к финишу. Изначально вообще непонятно, куда двигаться и где искать свою цель – крупного торговца оружием Шакала. Информацию придется добывать по крупицам, общаясь с аборигенами, сталкиваясь с местными преступными группировками и тщательно изучая интервью: во время своих поисков главный герой будет периодически натыкаться на записи бесед Шакала с журналистом. Именно через эти документы раскрывается образ главного злодея и его месторасположение. Арт-директор проекта Алекс Аманцио (Alex Amancio) признался, что на такой прием его вдохновила повесть Джозефа Конрада «Сердце тьмы», послужившая основой для фильма Фрэнсиса Форда Копполы «Апокалипсис сегодня». Очень забавно выглядит пополнение здоровья: с легкими ранениями можно справиться, вколов себе обезболивающее, а вот в более серьезных случаях придется прятаться подальше и выковыривать пули из тела. Выход Far Cry 2 по-прежнему планируется на четвертый квартал этого года.

Разрушить можно все, что душа пожелает.

А вы бы хотели себе такую скульптуру для садика во дворе?

Как будет распространяться огонь, зависит от скорости и направления ветра.

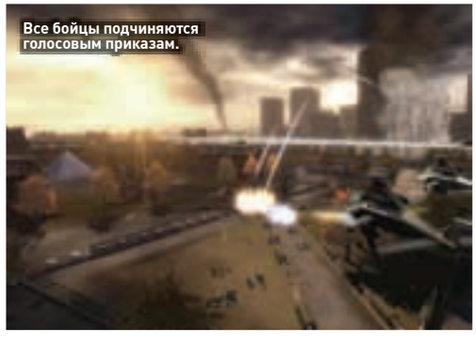
TOM CLANCY'S ENDWAR

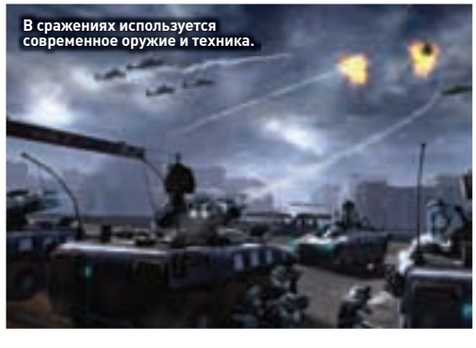
Тебе доведется участвовать в боях за Париж, Москву и Вашингтон.

Игрок не управляет отдельными солдатами – только взводами.

Директор по контенту Джулиан Герити (Julian Gerighty) заявил, что команда уже реализовала все ранее заявленные возможности игры. Это значит, что технически очередная версия Третьей мировой готова, теперь осталось добавить в нее деталей. В непримиримой борьбе на этот раз столкнулись европейцы, американцы и русские. В лучших традициях романов Тома Клэнси драматичные события происходят не в каком-то далеком тысячелетии, а буквально «завтра» – в 2020 году. Джулиан подчеркнул, что EndWar отличается от большинства стратегий, предлагая игроку роль скорее командира, нежели бога. Так, ты не сможешь спокойно скользить над полем боя, пока подконтрольные войска прозябают в тылу, – камера привязана к солдатам, и знакомиться с окружением тебе придется вместе с ними. Проект создается в первую очередь для консолей, поэтому управлению уделено самое пристальное внимание. Проблему с нехваткой кнопок на контроллере авторы решили изящно и просто – ввели развитую систему голосовых команд. Освоить ее несложно, поскольку все приказы, по словам Джулиана, интуитивно понятны. Например, ты выходишь на связь и говоришь в микрофон: «Юнит один, держать позицию» или «Юнит два, атакуй врага четыре». При этом под юнитом подразумевается целый взвод – даже вертолеты барражируют в небе звеньями из четырех машин – этим и многим другим EndWar напоминает замечательную World in Conflict. Как мы лично убедились, игра распознает русский акцент, но Ubisoft не исключает появления полностью локализованной версии.

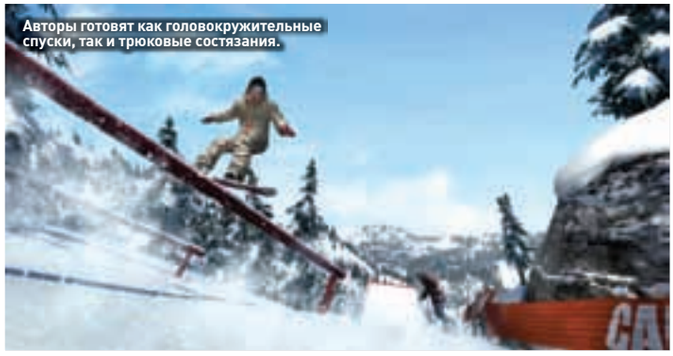
Однопользовательскую кампанию дополняет мультиплеер: ты можешь участвовать в матчах один на один, два на два и четыре на четыре или командовать войсками в масштабной сетевой войне. Разработчики взяли на вооружение принципы глобальных ролевых игр и пообещали каждые три недели развязывать новое массовое противостояние. В течение этого срока они намерены всесторонне освещать фронтовые события на соответствующих сайтах, чтобы любой «полководец» мог быстро сориентироваться в обстановке. Tom Clancy's EndWar разрабатывается уже три с половиной года и выйдет, по разным данным, в августе – сентябре 2008-го. Правда, все тот же Джулиан Герити заявил, что релиз планируется лишь на ноябрь.


Все бойцы подчиняются голосовым приказам.

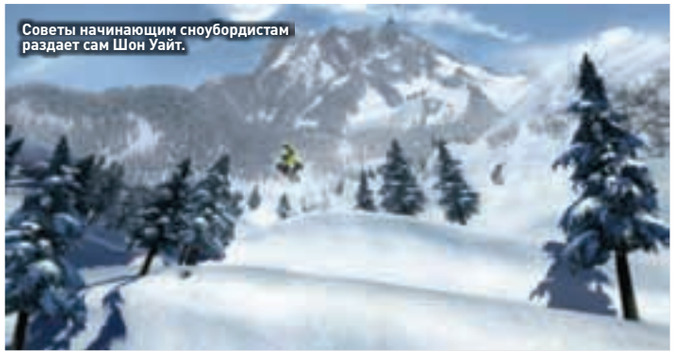

В сражениях используется современное оружие и техника.

SPLINTER CELL: CONVICTION НЕ ПОПАЛА НА UBIDAYS

Посетители конференции были неприятно удивлены отсутствием одного из главных проектов Ubisoft – экшена Splinter Cell: Conviction. Его пропажа даже породила тревожные слухи о планах компании полностью пересмотреть концепцию игры, которая якобы не удовлетворяет требованиям времени. Однако Кристин Бурджесс-Оувемард (Christine Burgess-Overmard), заведующая разработками Ubi, успокоила поклонников: «Мы не покажем (новую) Splinter Cell, пока она не будет безупречна. Сейчас она еще не безупречна, поэтому команда продолжает работу». Дату выхода она назвать отказалась, но нам пообещали, что игру обязательно покажут на Games Convention в Лейпциге.


Авторы готовят как головокружительные спуски, так и трюковые состязания.

Подключившись к Сети, можно встретить на склоне других игроков.


Советы начинающим сноубордистам раздает сам Шон Уайт.

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

В возрасте 21 года Шон Уайт (Shaun White) является обладателем 10 золотых медалей, в том числе за выступление на Олимпийских играх в Турине. Среди его спонсоров значатся Oakley, Park City Resort, HP и другие именитые компании. С таким послужным списком путь в индустрию электронных развлечений не просто открыт, но еще и выстлан красной ковровой дорожкой. Компания Ubisoft использует имя молодого чемпиона в названии нового симулятора сноубординга – Shaun White Snowboarding.

Впрочем, Шон не только дал согласие на разработку игры в свою честь, но и сам принял участие в судьбе проекта. Его виртуальная копия выступает наставником начинающих сноубордистов – авторы стараются передать как внешность и стиль спортсмена, так и его искрометное чувство юмора. Учитывая, что сам Шон нередко рискует жизнью, шутливое отношение к опасности ему просто необходимо.

Игрокам разработчики предлагают покорить вершины, на которые осмелится забраться далеко не каждый спортсмен. Отправляясь в стремительное скольжение по заснеженному склону, ты сам выбираешь маршрут и откаблучиваешь любые трюки. Если компьютер подключен к Сети и установлено соединение с сервером, на той же горе можно встретить других сорвиголов – разработчики намерены создать на просторах интернета целый заснеженный мир, где люди круглый год катаются на сноубордах, гуляют по живописным окрестностям, играют в снежки и снимают друг друга на видео. Ролики с записями трюков можно выкладывать на всеобщее обозрение.

За основу проекта взят движок Assassin's Creed, который славится выдающимися возможностями по обработке открытых пространств. Кроме того, авторы подчеркивают большое значение физической модели – спортсмен на доске беспрекословно подчиняется законам Ньютона, хотя некоторые трюки иначе как фантастикой не назовешь. Shaun White Snowboarding появится в продаже в четвертом квартале этого года, причем самая интересная версия выйдет на консоли Nintendo Wii. Ее владельцы смогут максимально вжиться в образ, используя специальный контроллер Wii Balance Board, выполненный в виде доски.

Стенд новой части Rayman Raving Rabbids сильно выделялся на фоне безликих коробок у остальных проектов.

PRINCE OF PERSIA

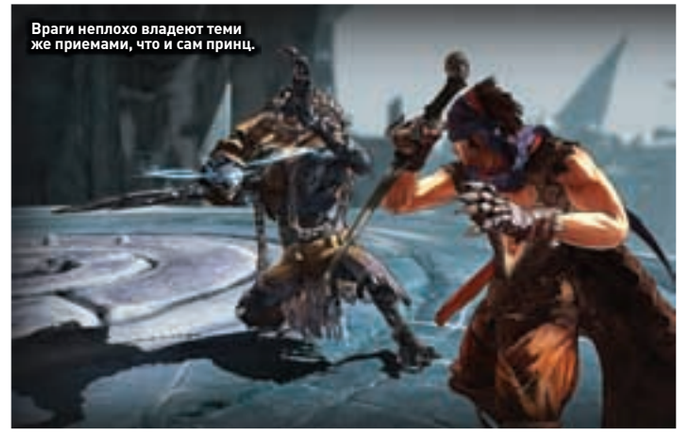
На момент подготовки этого материала слухи о том, что новый эпизод приключений персидского принца называется Prince of Persia: Prodigy, так и не подтвердились. На Ubidays 2008 проект проходил под лаконичным заголовком Prince of Persia, к которому иногда добавляли модное Next Gen. Впрочем, отсылка к следующему поколению связана не столько с развитием графических технологий, сколько с эволюцией самой серии. Авторы, по словам продюсера Бена Мэттса (Ben Mattes), решили ввести в игру нечто совершенно новое и отойти от стандартов Prince of Persia: The Sands of Time – четвертая игра никак не связана с предыдущими.

Теперь нам поведают историю простого бродяги, который добивается царственного титула в череде невероятных приключений. А помогает ему в этом девушка по имени Элика – второстепенный персонаж, который повсюду следует за героем. Авторы утверждают, что таким образом они нашли замену старому механизму – теперь вместо перемотки времени назад, когда герой свалился в пропасть, его вытащит подруга. Она же пособит в расправе над особо злым боссом и вообще всячески полезна – не путается под ногами, не застревает в стенах и просто красавица.

За основу разработчики взяли графический движок Assassin's Creed, благодаря которому в новом «Принце» появятся живописные открытые пространства. Это, впрочем, не означает, что герой теперь перемещается исключительно по прямой – акробатическим трюкам, наоборот, уделяется еще больше внимания. Восточному юноше и его спутнице придется постоянно прыгать, кувыркаться, бегать по стенам и карабкаться по хлипким конструкциям на огромную высоту. События разворачиваются в мрачном мире, куда героя забросила песчаная буря. Былая красота окрестных земель омрачена темной энергией вырвавшегося на свободу злого бога Аримана. Твоя задача – «исцелить» территорию, поделенную на несколько районов, и уничтожить всех приспешников Тьмы. Правда, сам герой с темной магией справиться не в силах, зато его спутница Элика наделена необходимыми способностями, поэтому с ней придется тесно сотрудничать.

В каком порядке зачищать окрестности, ты выбираешь сам, и от этого решения зависит дальнейшее развитие событий. Путешествие в каждый район завершается схваткой с боссом, который умеет все то же, что и принц. Иными словами, враги тоже скачут по стенам, кувыркаются и проводят цепочки ударов, красоту которых авторы сравнивают с комбинациями из лучших файтингов. Проблем с управлением при этом не предвидится – разработчики обещают сохранить фирменные простоту и доступность серии. Новая Prince of Persia выйдет в четвертом квартале 2008 года.

В основе проекта лежит движок Assassin's Creed.


Враги неплохо владеют теми же приемами, что и сам принц.

Прогулки по стенам – неотъемлемая часть акробатической программы.

С такой напарницей хочется наладить самые тесные отношения. Сугубо профессиональные, разумеется...

Город внизу не плоская текстура, а полноценный мегаполис с домами и улицами.

Даже взирая на войну от третьего лица, ты получаешь всю необходимую информацию от бортовых систем.

По шлейфам от ракет и двигателей видно, что бой строится на крутых виражах.

БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ СНОВА АТАКУЮТ

На конференции Ubidays 2008 компания официально анонсировала аркаду Rayman Raving Rabbids TV Party для консоли Nintendo Wii. На этот раз забавные кролики пародируют телешоу и рекламу, высмеивая различные аспекты современной поп-культуры. От предыдущих частей новый эпизод кардинально отличается управлением: игроки смогут использовать контроллер Wii Balance Board, выполненный в виде напольных весов (такая функция у доски тоже есть). Причем авторы уверяют, что изобрели нестандартные способы его применения. Учитывая, что в первом рекламном ролике проекта один из кроликов не нашел ничего лучше, чем проглотить пресловутую «доску», поверить им несложно. В частности, в одной из мини-игр – бобслее, в которой вместо саней используется лось, управлять придется... задницей, смещая, гм, центр тяжести на поворотах.

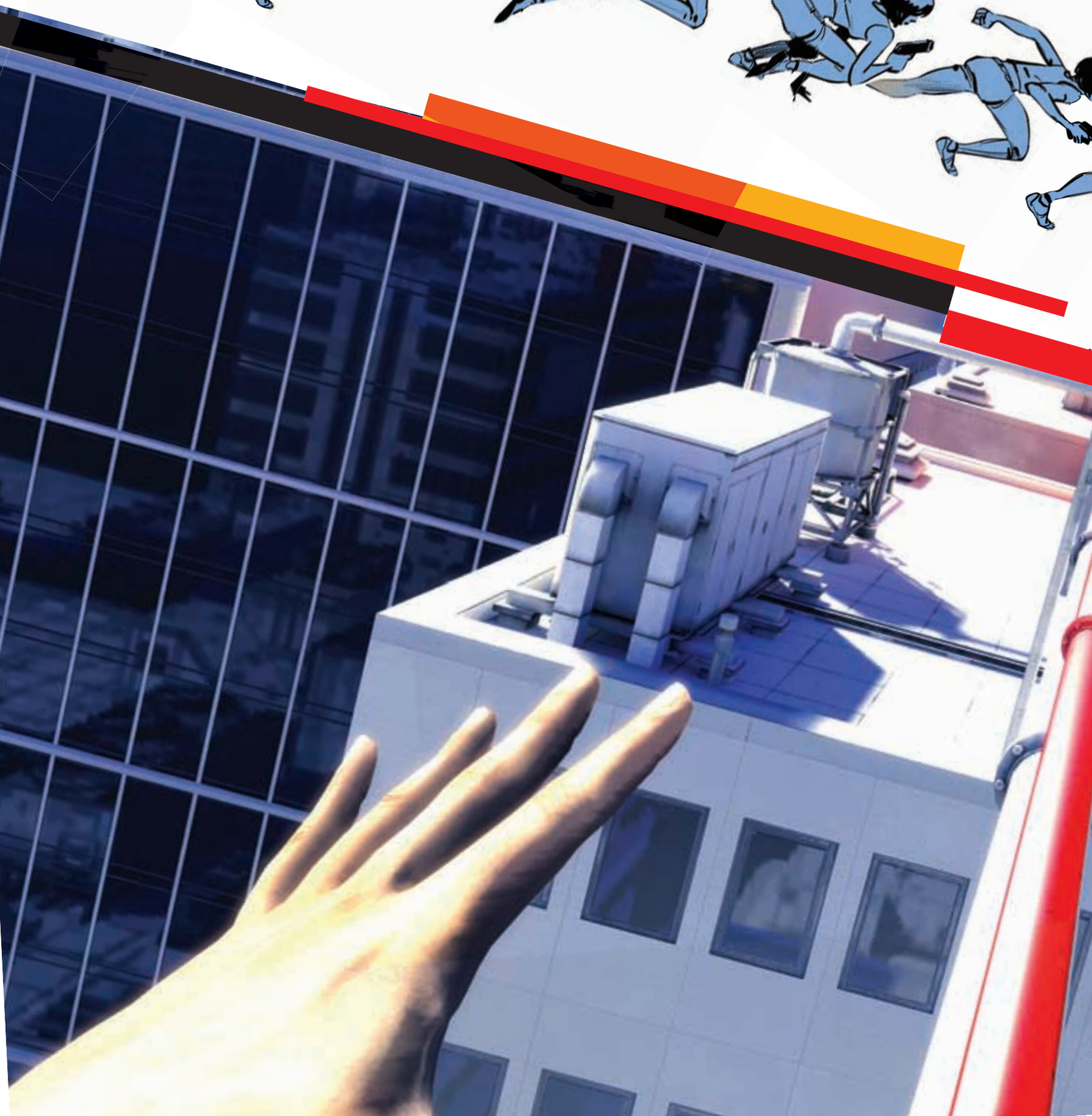
TOM CLANCY'S HAWX

«Авиасимулятор – это не тот проект, за который можно сесть и тут же начать играть, но мы стараемся удержать равновесие между реализмом и развлечением», – так охарактеризовал Tom Clancy's HAWX бренд-менеджер компании Ubisoft Шейн Бьервис (Shane Bierwith). Авторы справедливо называют свое творение экшеном в небе: вместо того чтобы внимательно следить за приборами, пилот целиком погружается в увлекательный бой. Рутину же берет на себя специальная система ERS (Enhanced Reality System), призванная облегчить будни летчика. Она не только снабжает его всей необходимой информацией, но также следит за высотой, не давая разбиться, и предупреждает о вражеских ракетах, вдобавок отмечая, с какой стороны летит снаряд. Также с ее помощью можно проложить кратчайший курс до цели, который ERS «подсветит» желтыми треугольниками – едва ли современные самолеты настолько опекают пилота. К счастью, электронного помощника можно в любой момент отключить.

Боевые действия Tom Clancy's HAWX бушуют не в далеком будущем, а в 2012 году – сценарий отчасти перекликается с событиями Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. Соответственно в небе сталкивается не футуристичная техника, а современные истребители от именитых производителей – всего обещано 15 доступных игроку моделей. Взирать на происходящее можно как из кабины, так и со стороны, причем внешняя камера нужна отнюдь не только для эстетики. На пресс-конференции авторы продемонстрировали высший пилотаж, используя вид от третьего лица для маневрирования. Отодвинув объектив от самолета, можно увидеть картину боя целиком, вовремя заметить приближающиеся ракеты или истребители врага и встретить их во всеоружии. Вообще, фигуры высшего пилотажа являются неотъемлемой частью HAWX, и, не освоив технику их выполнения, ты ни за что не выживешь в воздушной мясорубке. Разве что друзья помогут – 18 сюжетных миссий можно проходить вчетвером, а в мультиплеере разрешено сражаться сразу 16 летчикам. Насколько удался сплав авиасимулятора и шутера, узнаем в четвертом квартале этого года. **PG**

Круглый стол с участием представителей Sony, Microsoft и Ubisoft Montreal, посвященный играм по мотивам фильмов и наоборот. Как выяснилось в ходе беседы, главное, почему подобные проекты редко получаются качественными, – все деньги уходят на покупку лицензии, а на саму разработку уже ничего не остается.

РАЗВЕДКА БОЕМ



MIRROR'S EDGE

НА КРАЮ ПРОПАСТИ

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

Действие происходит не только на крышах, но порой перемещается в помещения или даже подземку. Ждем прыжков перед носом подходящего поезда?

Экшены, целиком выстроенные вокруг какой-то необычной возможности, редко получаются удачными. Red Faction, несмотря на разрушаемость всего и вся, или TimeShift с его фокусами со временем все равно оказались шутерами среднего качества. Бывают и исключения – например, Max Payne или The Darkness, но обычно у разработчиков хватает запала придумать самую фишку, а вот сделать интересную игру...

Mirror's Edge, на которую EA возлагает много надежд в этом году, как раз такой проект «одной фичи». Причем менять авторы решили ни много ни мало передвижение героя в виртуальном пространстве. FPS часто ругают за то, что при увеличивающемся уровне детализации и улучшающейся правдоподобности выглядит все так, будто играешь за парящую над землей боевую платформу с торчащей из нее рукой с оружием. Конечно, давно уже придумали трясущуюся при ходьбе и беге камеру, имитацию дыхания, отображение других частей тела персонажа помимо передних конечностей, переключение на вид от третьего лица при выполнении тех действий, которые «из глаз» смотрятся глупо. Все перечисленное есть, скажем, в замечательной The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay.

Недавно мы встречались со шведами из DICE, и они считают, что это полумеры, отвлекающие от полного погружения. История девушки-курьера, прыгающей с небоскреба на небоскреб, в которой вся акробатика показана от первого лица, – ход как минимум смелый. Но при должном исполнении – вполне революционный.

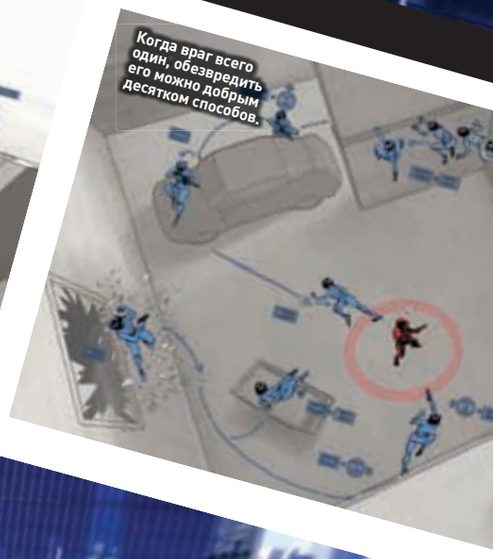
Человек – существо прямоходящее и двуногое, отсюда некоторые особенности нашего передвижения. Так, невозможно в один миг набрать скорость – нужен разбег. Застыть на месте тоже непросто – из-за инерции. Однако наши любимые герои с легкостью игнорируют эти простые правила. В Mirror's Edge все по-честному – резко затормозив на краю крыши, падения все равно не избежишь, и на высокую стену не заберешься, не разогнавшись перед прыжком. Надо смотреть, куда несешься, а то можно и споткнуться. Главное оружие героини – не пистолеты и автоматы, а отличная физическая подготовка, и это на самом деле немало. Что творят тренированные атлеты, можно увидеть в фильмах вроде «Ямакаси» или «13-й район», и в игре мы занимаемся примерно тем же. Для полноты ощущений разработчики тщательно смоделировали движения рук, ног, туловища для вида от первого лица и записали сотни звуков – стук шагов на разных поверхностях и скорости, шуршание ткани штанов при беге и скольжении по полу, ровного и прерывистого дыхания...

При этом управление очень простое – движемся вперед, при приближении к препятствию нажимаем кнопку «вверх» или «вниз», и девушка сама выберет подходящий трюк. Так, вентиляционные трубы можно преодолеть, перескочив через них, а можно – прокатившись под ними, на стенку можно подтянуться на руках, а можно залететь на нее одним мигом, оттолкнувшись ногой, или пробежаться вдоль нее – все зависит от скорости. Все отрезки на уровнях проходятся несколькими способами; кое-где придется поломать голову, как именно перебраться на другое здание, а на Xbox 360 даже будут achievements за самый эффектный пробег. Кстати, лестницы, карнизы, трубы и двери неспроста выделяются яркой окраской на фоне белых зданий и крыш, что видно в роликах и на скриншотах: таким образом дизайнеры дают понять, куда бежать дальше и какие части окружения используются для трюков. Редкий случай, когда художественный стиль служит приземленным целям. Поскольку времени на раздумья обычно мало – на хвосте висят полиция и спецназ, над головой свистят пули, такое решение сильно облегчает жизнь. Так как на экране нет никакого интерфейса, побледневшие цвета дадут понять, когда здоровье на исходе: при тяжелых ранениях изображение становится черно-белым. Впрочем, стоит посидеть немного в укрытии, и мир вновь заиграет красками.

Ввязываться в драку стоит, только когда нет иного выбора: если одиночного служителя закона еще можно быстро обезоружить и вырубить, то двое-трое бронированных «омоновцев» не оставят никаких шансов. Боевая система устроена по тому же принципу, что и перемещение: нажал одну кнопку – и коп по-

Пример движения в зависимости от препятствия. Одно просто перепрыгиваешь, на второе заскакиваешь и продолжаешь бег.

В данном случае «красный» путь тоже приемлем, но требует притормозить и проползти вдоль стены.



Когда враг всего один, обезвредить его можно добрым десятком способов.

Пистолет – легкое оружие, не мешающее выполнению трюков. С автоматом в руках так уже не попрыгаешь.

В конце демонстрационного уровня нужно было прыгнуть с крыши и уцепиться за полозья вертолета. Тут-то и пригодилось замедление времени.

При игре на PlayStation 3 сохранять баланс можно наклонами геймпада.

лучит ногой в лицо, другую – удар в пах с подката. Когда дело совсем труба, на помощь придет замедление времени – увернуться от автоматной очереди или получше нацелить отчаянный прыжок со стрелы крана. В любом случае оружие глубоко вторично и лишь замедляет бег: это не шутер, и главная задача – донести груз до точки назначения или передать его коллеге-курьеру.

О сюжете пока известно немного – есть некое тоталитарное общество будущего, в котором обычные каналы связи находятся под полным контролем государства. Поэтому для передачи информации приходится прибегать к самому древнему способу – отправке гонца со специальной капсулой. Опасная работа хорошо оплачивается, но героиня по имени Вера (Faith) занимается этим не ради денег – таинственный наниматель обещает помочь вызволить угодившую в лапы спецслужб сестру.

При создании футуристического города художники DICE брали за образец Нью-Йорк, Токио и другие известные города с высотками: то здесь, то там попадаются знакомые здания и очертания. Правда, преобладающие белый цвет и зеркальные поверхности, бликующие на солнце, придают мегаполису очень чужой, почти что комиксовый вид и напоминают о фильме «Ультрафиолет» с Милой Йовович. Это сравнение можно и продолжить, потому что, отдавая должное выдающейся стилистике и экшен-сценам, пока не очень понятно, будет ли в Mirror's Edge достаточно интересный сюжет и разнообразные уровни, или все восторги закончатся после первой пары часов. Любая, даже самая революционная механика рано или поздно приедается, и для полного прохождения игры требуется мотивация посерьезнее. Но первое знакомство оставляет надежду на лучшее. **PG**

GAMERS

Gamers party

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР МЕРОПРИЯТИЯ:

FOXCONN
The Art of More

www.gamersparty.ru

Компания Gameland провела уже четыре вечеринки для геймеров – первые в России Gamers Party. Клуб «Город», где проходили мероприятия, был заполнен поклонниками виртуальных приключений, пришедшими опробовать свежие игры, отдохнуть и пообщаться со своими единомышленниками. Генеральным спонсором Gamers Party выступила компания Foxconn.

В игровой зоне у демоюнитов не было свободного места: посетители жаждали поиграть в новинки. Помимо традиционных Xbox 360 и PlayStation 3 посетителей ждал сюрприз – две мощные игровые станции на базе материнских плат Foxconn. Именно на этих системах можно было впервые в истории увидеть графического монстра Crysis на максимальных настройках! Впрочем, и любители консолей обижены не были – им удалось поиграть в такие хиты, как The Bourne Conspiracy, Grand Theft Auto 4, Guitar Hero 3 и многие другие.

Презентационная часть мероприятия позволила геймерам узнать о новой линейке материнских плат компании Foxconn, в которую вошли модели семейства Quantum Force, собранные по технологиям оверклокинга с водяным охлаждением. Например, плата BlackOps оснащена двухканальной памятью формата DDR3-1600 объемом 8 Гбайт и двумя видеокартами Sapphire HD3870 X2, а блок питания обеспечивает мощность 1000 Ватт – настоящая мечта любого игрового профессионала!

«Руссобит-М», как обычно, представила очередную оригинальную разработку: многопользователь-

Анонсы новых вечеринок ищи на сайте www.gamersparty.ru

ский онлайновый тактический экшен-симулятор Navy Field – фактически MMORPG про корабли времен Второй мировой. Также все присутствующие посмотрели эксклюзивную трансляцию закрытой церемонии Gameland Award 2008 благодаря записи телеканала Gameland.TV. Все пять минут репортажа смех и аплодисменты в зале не прекращались.

Традиционные игры с посетителями вылились в трехстороннее соревнование. Под задорные танцевальные композиции синий клан под управлением Саб-Зиро соревновался против красной команды, возглавляемой знаменитым водопроводчиком Марио, а до кучи в баталию была брошена оранжевая бригада, которой верховодила сама Лара Крофт!

Зрелищные битвы проходили на всей территории клуба «Город»: команды перетягивали канат, бросали кольцо на рога таурена из World of Warcraft, запоминали и угадывали предметы, играли в миниатюрное водное поло и, конечно, танцевали! Причем танцы были не простые, а соревновательные: аудитория определяла лучшую команду свистом и аплодисментами. Ратные подвиги не остались без награды: самые активные игроки оказались в красном клане. Им удалось заработать такое количество Gamers Money (местной игровой валюты), что они смогли выкупить на аукционе специальный купон на 7000 рублей, которые можно потратить в интернет-магазине GamePost. Синяя команда гордо покинула зал с купоном на 5000 рублей, а утешительный приз «оранжевых» потянул на 3000 рублей.

Гвоздем вечеринки стал дуэт великолепных велостайлеров – чемпионов России! – которые выполняли сногсшибательные трюки на велосипедах. Четверо смельчаков из числа присутствующих в буквальном смысле побывали под колесами этих парней – чемпионы прыгали на своих веломонстрах, приземляясь в считаных миллиметрах от тел бесстрашных геймеров. Аплодировали все, ведь такому мастерству – учиться и учиться!

До встречи на следующей Gamers Party! **PG**

РАСШИФРОВКА KODE5

ТЕКСТ: ВИКТОР БАРДОВСКИЙ

ФИНАЛ ЧЕМПИОНАТА МИРА В МОСКВЕ

Пожалуй, самый харизматичный игрок в «Контру» в мире выступает за клан SK-Gaming.

Финал одного из крупнейших чемпионатов мира по компьютерным видам спорта состоялся в Москве. Еще недавно такие слова показались бы просто бредом, ведь в России никогда раньше не устраивали финалов крупных соревнований, а самым значимым событием считался ASUS Cup, на финальную часть которого изредка заглядывали европейские гранды Counter-Strike и Warcraft. Теперь все меняется: мировой финал KODE5 прошел в Москве и приняли в нем участие представители США, Бразилии, Швеции, Польши, Дании, Финляндии, Украины, Франции, Кореи, Китая, Голландии, Германии и России. Сражались самые именитые атлеты мира в двух официальных турнирных дисциплинах: Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1 и Counter-Strike 1.6 5x5. Поблагодарить за это событие стоит компанию Cooler Master.

А вот и сам знаменитый Grubby со своей девушкой Кассандрой, которая, кстати, тоже играет в Warcraft 3!

БИТВЫ ТИТАНОВ

Центральные матчи в дисциплине Counter-Strike 1.6 5x5 захватывали дух! В четвертьфинале схлестнулись такие пары, как Evil Genius (США) и SK-Gaming (Швеция), Hell Raisers (Украина) и Mortal Team Work (Дания), Meet Your Makers (Польша) и Roccat (Финляндия), Made in Brazil (Бразилия) и Fnatic (Швеция). Однако пробиться в полуфинал было суждено лишь SK-Gaming, Mortal Team Work, Meet Your Makers и Fnatic. Они-то и разделили между собой солидный призовой фонд соревнований в размере 40 тысяч долларов. Большой куш сорвали датчане из Mortal Team Work, которые в финальной битве обставили Fnatic с неприличным счетом – 16:5 и 16:6 на de_nuke и de_inferno соответственно. Наверное, такого поражения шведы не терпели еще никогда. Третье место досталось SK-Gaming, которая в напряженной борьбе переиграла поляков из Meet Your Makers со счетом 2:1 по картам. Что же касается выступления отечественных профи из Virtus.pro, то они не сумели пробиться в финальную часть соревнований, уступив в групповом этапе сначала Fnatic, а затем и Evil Genius. Такие результаты не позволили «Виртусам» пройти на следующий этап соревнований.

Deadman, чемпион прошлого KODE5 по Warcraft 3, в этот раз выступил не очень удачно.

В зрительном зале яблоку некуда было упасть!

АЗИЯ – РОДИНА СТРАТЕГОВ

Если спросить любого мало-мальски интересующегося компьютерными видами спорта человека о том, где живут сильнейшие игроки в стратегии от Blizzard, то вы тут же получите однозначный ответ – в Азии! Это мнение было еще раз подтверждено на турнире по Warcraft 3: The Frozen Throne: все три победителя соревнований представляют Азиатский континент. Первое место досталось китайцу Infi, который в последнее время вообще стал значительно лучше выступать на крупных мероприятиях. В финале китаец разделался с корейцем Shy со счетом 2:0 по картам. Третье место также досталось выходцу из Южной Кореи Soccer, который в матче за бронзу не без труда одолел единственного европейца, претендовавшего на медали, – немца HasuObs. Паре отечественных игроков удалось пробиться в четвертьфиналы, это Happy и Xyligan, однако дальше дело не пошло – оба проиграли свои матчи против HasuObs и Infi соответственно. А прошлогодний чемпион KODE5 Deadman вообще не смог преодолеть групповой этап.

Infi – победитель турнира по Warcraft 3!

Все игры проходили на специальных компьютерах.

Happy, Tod и HasuObs – представители клана Mousesports из России, Франции и Германии соответственно.

Mortal Team Work из Дании удивила весь мир неожиданной победой!

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Напоследок хочется сказать, что такое событие для России значит очень многое – даже у автора этих строк, человека, видавшего немало на своем веку, захватило дыхание от того, как много именитых киберспортсменов собралось в тот день в столице нашей родины. Компания Cooller Master и ее менеджеры провели огромную и, что самое главное, успешную работу по организации мероприятия. Праздник удался, можно чествовать чемпионов!

Мы выражаем благодарность сайту www.proplay.ru за предоставленные фотографии! **PG**

UAZ 4x4

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2

- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.
- 4 дисциплины по реальным правилам: Джип-триал, Трофи-рейд, Джип-Спринт, Ориентирование.
- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.
- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.
- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".
- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.

Все подробности на сайте

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2
HUMMER®
EXTREME EDITION

- 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.
- 5 прославленных американских пикапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.
- 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.
- Весь спектр внедорожных препятствий, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.
- Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.

www.4x4game.ru

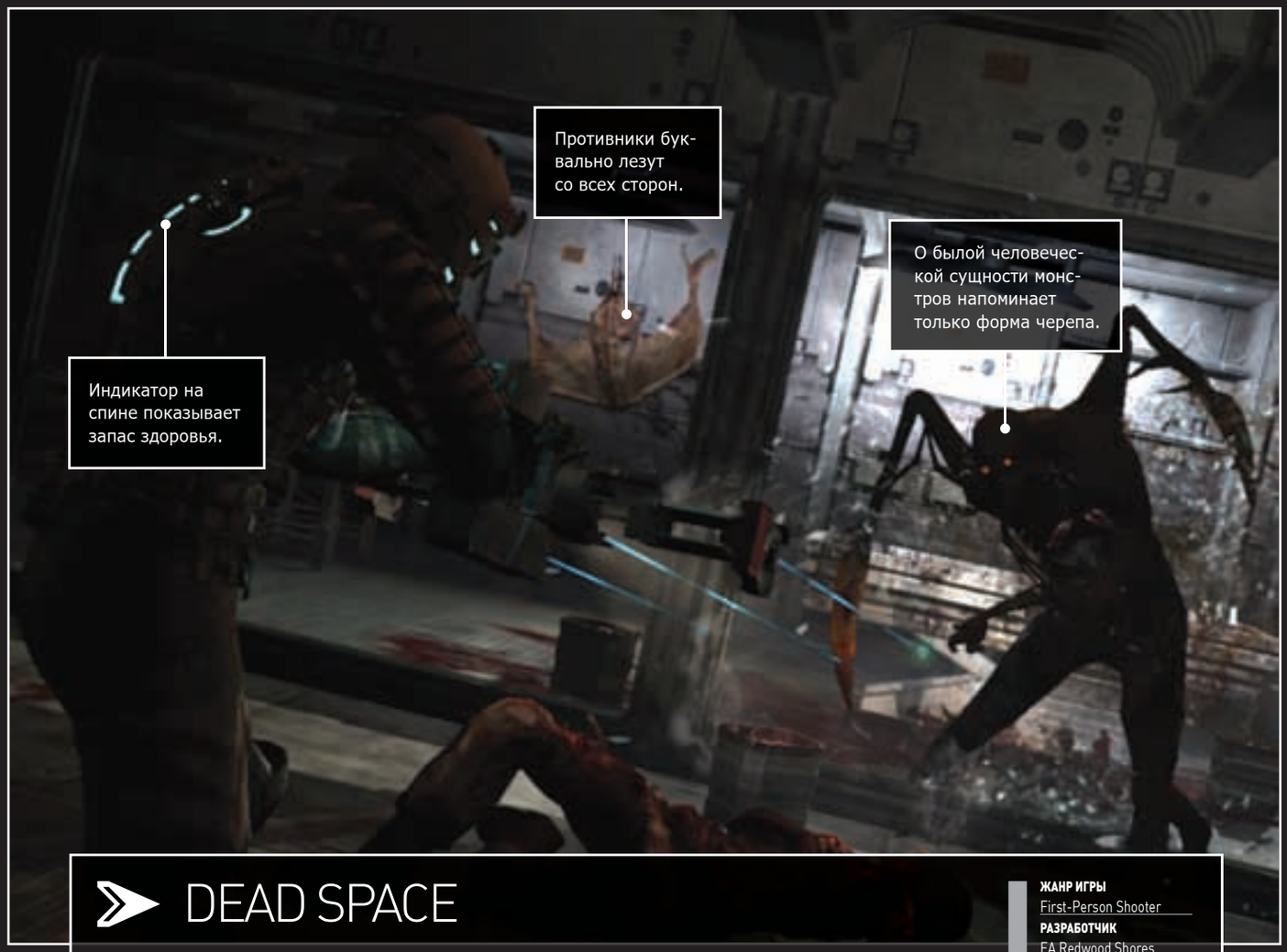
1С ФИРМА «1С»

ASE avalon style entertainment

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сможет отправиться в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

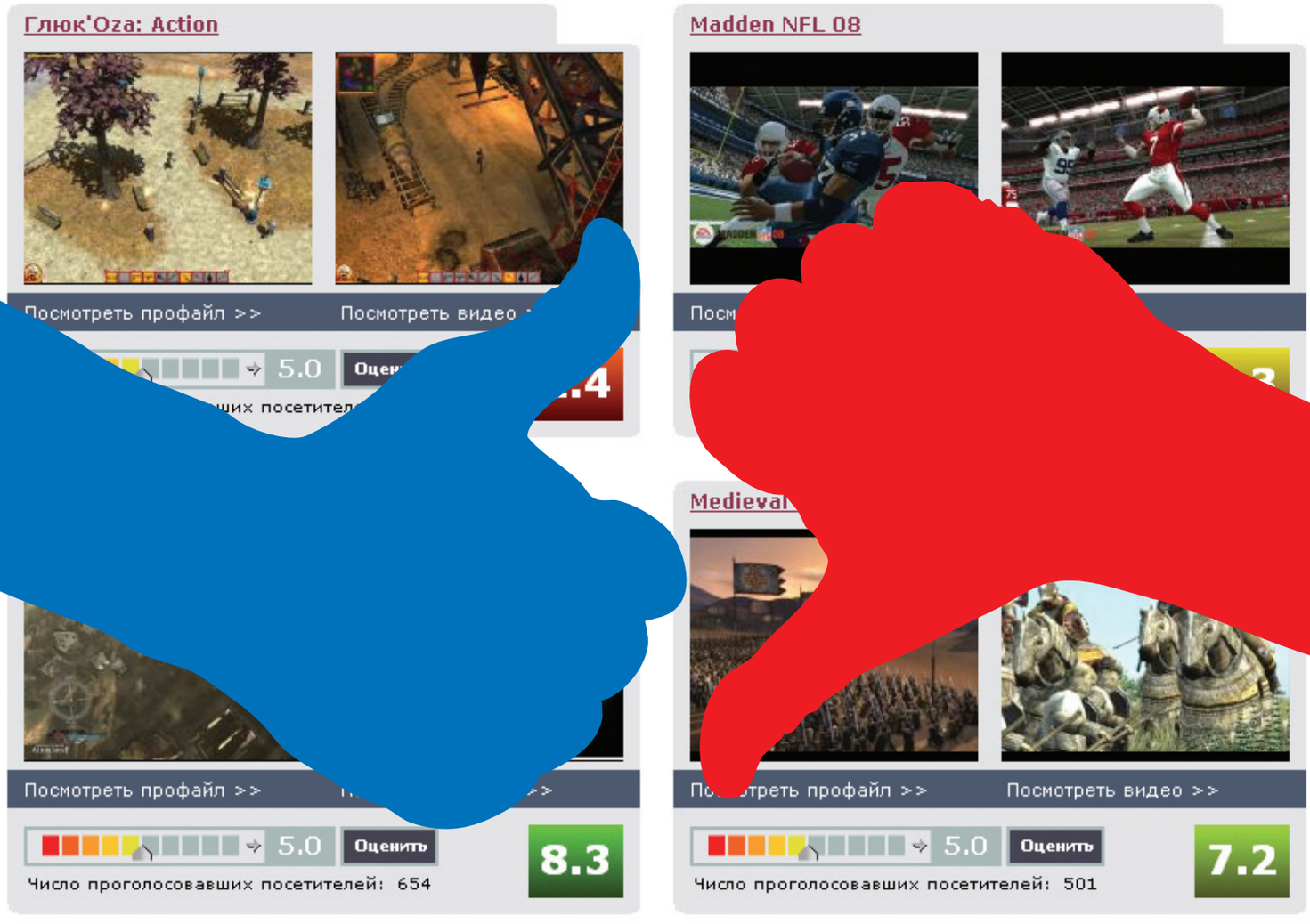


DEAD SPACE

Ничего не подозревающий инженер попадает на борт заброшенной космической станции и оказывается запертым там наедине с чудовищами из ночных кошмаров. Подобную историю мы слышали уже не раз, но создатели Dead Space собираются ее слегка освежить. Сражаться с монстрами придется не столько огнестрельным оружием, сколько футуристическими строительными инструментами – необычными резаками, пилами и гвоздодерами. Чтобы быстро уничтожить ту или иную тварь, нужно ампутировать ей жизненно важный орган.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood Shores
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/deadspace
ДАТА ВЫХОДА
31 октября 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
«В фокусе»
в номере №04 (52)

ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!



Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

TOM CLANCY'S HAWX

ЖАНР ИГРЫ
Simulation
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Bucharest
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.hawxgame.com
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

Компания Ubisoft решила дать отдохнуть игрокам от бесконечных тактических шутеров под брендом Tom Clancy и анонсировала авиасимулятор Tom Clancy's HAWX. Впрочем, было бы глупо ожидать от мультиплатформенного проекта реализма уровня «Ил-2: Штурмовик» или Flight Simulator X. Авторы скорее готовят авиационный экшен, в котором фантастическая электроника максимально упрощает управление летающей машиной. Помимо одиночной кампании с возможностью совместной игры в HAWX предполагается мультиплеер на 16 участников.

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

Первые 250 подписчиков получат диск с онлайн-игрой «Пиратия» бесплатно

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером «из рук в руки» в течение 3-х рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ,

СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

_____

_____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (код) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

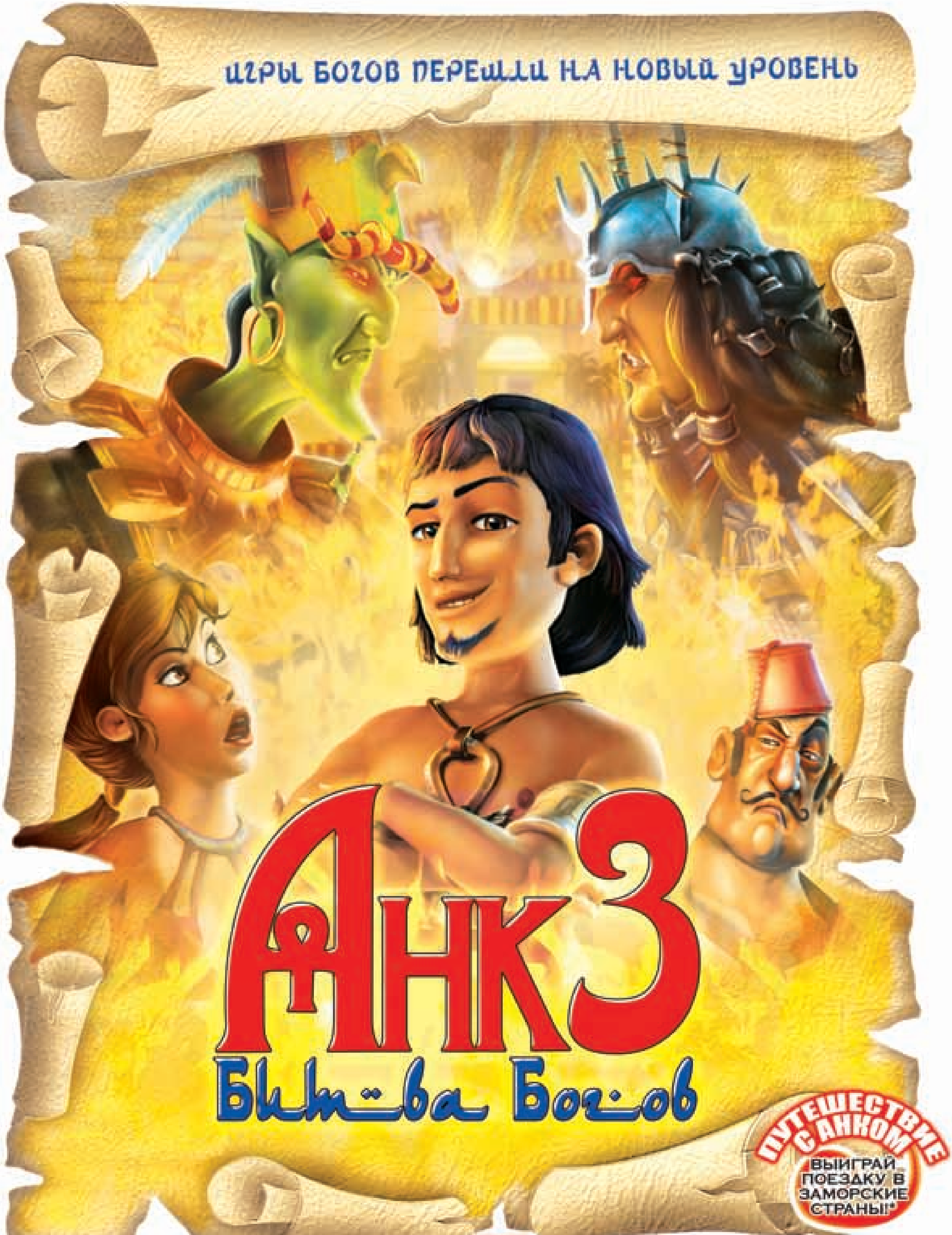
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Экшен Battlefield: Bad Company переносит действие исконно многопользовательской серии в одиночный режим. В игре, конечно, будет и мультиплеер, но ставка делается на сюжетную кампанию с колоритными персонажами и пропитанными черным юмором диалогами. Авторы намереваются побить рекорды интерактивности в жанре и обещают создать мир, в котором разрушается все. Средств для учинения беспредела будет предостаточно: огнестрельное оружие всех мастей, взрывчатка, наземная, водная и воздушная военная техника.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
EA Digital Illusions Creative Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlefield.com/badcompany
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Превью в номере №12 (48)



РЕКЛАМА

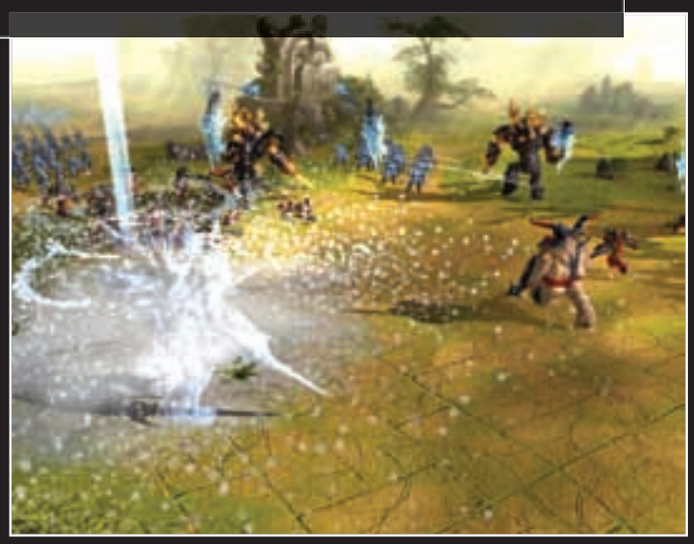
© 2008 bhv Software GmbH. All rights reserved. Ankh and XIDER are trademarks are trademarks of bhv Software GmbH & Co. KG. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Плэй Тен Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестиэй». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums

* — подробности о конкурсе «Путешествие с Анком» ищи на упаковке игры

BATTLEFORGE

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
EA Phenomic
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battleforge.com
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Не писали

Боги и гиганты столкнулись в битве, а простые смертные оказались между молотом и наковальней. Чтобы выжить, нужно объединить силы и принять неравный бой. За шаблонным сюжетом скрывается новый проект от Electronic Arts, принадлежащий к жанру сетевых карточных игр. Каждый юнит – это карта, которую можно не только использовать в партии, но также продать или обменять. В BattleForge допускается даже покупка карт за реальные деньги, хотя авторы уверяют, что успешные боевые действия можно вести и без дополнительных расходов.



КУПИ ИГРУ!

ВЫИГРАЙ ВЕЛОСИПЕД!

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПРО

РЕАЛЬНЫЕ БАЙКИ!

MOUNTAIN BIKE АДРЕНАЛИН

ТЕХНИЧЕСКИЙ ПАРТНЕР:

Omnibike

NOBILIS

Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

gfi

ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР:
Men's Health

© 2006 Nobilis Publishing. Nobilis Publishing and its logo are registered trademarks of Nobilis group. All rights reserved. All other trademarks are the properties of their respective owners. Published by Nobilis Publishing. Developped by fresh 3D. © 2006 GFI. All rights reserved. © 2006 «Бестселл». Все права защищены. www.russobit-m.ru Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21. Изготовлено в России. Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 511-10-11, 967-15-01. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 511-62-65, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР КАНЫГИН

Видео-превью на диске!

World of Warcraft: WRATH OF THE LICH KING

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
10 000 000
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldofwarcraft.com/wrath
ДАТА ВЫХОДА
Начало 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Король Лич Артас

Скажи, тебе тоже приходится каждое утро выгребать из электронного ящика спам в духе «потомственная целительница баба Дуня лечит запои, запоры и занозы по фото, результат 100-процентный»? Я совершенно уверен, что пройдет еще 2-3 года и в списке недугов появится «стойкая зависимость от ММО-игр». Вот только доморощенные чародеи и знахарки будут перед ней бессильны: онлайн-аддикцией дирижируют так изящно, так изысканно!

Вот, скажем, Blizzard наверняка любит каждого из 10 миллионов своих подписчиков. Персонально. Знает по имени, помнит цвет глаз и волос, день рождения и количество часов, проведенных в игре. А иначе никак: фанаты имеют пренеприятнейшее свойство отбиваться от рук. То идут на сайт Warhammer Online: Age of Reckoning таращиться на лысых паладинов в платьях, то в бета-тестировании «Конана» вздумают поучаствовать. Когда оставлять подобные выходки без внимания становится невозможно, Blizz громко заявляет об очередном патче или дополнении. Вот, к примеру, Wrath of the Lich King.

Предыдущее дополнение – Burning Crusade – наделало немало шума. И высокоуровневые игроки, и новички ждали-ждали и… почувствовали себя вдруг жестоко обманутыми. Могучие обладатели эпических вещей и макси-

Игроки давно уже издеваются над названием игры и вариантом обложки. Вот, полюбуйся!

А это шутка Blizzard: так нам представили еще один класс героев – бардов. Комбо исполняются с помощью джойстика-гитары.

Представители расы тускаров напоминают помесь моржа и Владимира Шаинского, однако создатели утверждают, что это кочевники и рыбаки. Поверим на слово.

Осторожно, дети! Это разносчики чумы и, кажется, гриппа.

мального на тот момент 60-го уровня, пройдя Темный портал, разочарованно вздохнули. Их труды пошли насмарку: доспехи и оружие нового континента были куда круче самых редких вещей прошлого. Вновь присоединившихся ждал другой сюрприз: они отправлялись в Аутленд сразу после достижения 58-го левела, в глаза не видев старые подземелья, боссов и предметы. Кроме того, многие неоднозначно восприняли новый континент с парящими в пустоте островами и интерьерами подземелий, словно подсмотренными в «Чужих». Слишком много фантастики и так мало «того самого» Warcraft.

ВЕТЕР С СЕВЕРА

Blizzard, однако, клятвенно уверяет фанатов, что исправится. «Работа над Нортрендом была для многих из нас сродни возвращению домой, – говорит главный дизайнер игры Джеф Каплан (Jeff Kaplan), – своего рода путешествием к истокам мира Warcraft – истории принца Артаса; возвращением на континент Азерота, в памятные зоны в фэнтези-стиле». Новые локации будут готовы принять персонажей 70-го уровня: художники, кажется, завязали с псевдокосмическими антуражами, одумались и взялись за скандинавские мифы и легенды. Тебя ждут заснеженные равнины, тихие фьорды, мрачные замки на пиках гор. Локации обещают сделать не просто большими, а огромными. Только так, по мнению дизайнеров, можно передать величие легендарных владений Короля Лича – континента Нортренд.

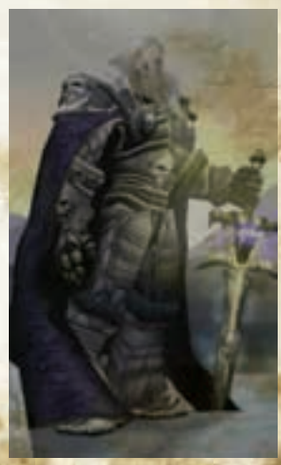
Официальный пресс-релиз весьма скуп на эмоции: новая профессия «Написание свитков», возможность изменять прически и танцы персонажа, максимальный возможный уровень развития – 80-й… Мы словно читаем состав шампуня на пластиковой бутылке. И это в тот момент, когда самый частый вопрос в общем чате игры: «OMG! Когда выйдет WotLK???», а на загрузочном экране появляется табличка «Просьба сохранять спокойствие, официальное бета-тестирование еще не началось». Мы понимаем твои чувства,

Нерубианцы – полулюди-полупауки, подчинившиеся воле Короля Лича.

ПОБЕДИТЕЛЕЙ НЕ СУДЯТ

Артаса Менетила ты должен помнить по Warcraft 3: Reign of Chaos. Он сын и наследник престола Теренаса Менетила, короля Лордэрона, государства людей. В стратегии наш герой типичный пионер: помогает крестьянам, произносит длинные пафосные речи, борется со злом. Однако по мере развития сюжета игры он узнает о таинственной чуме, что косит население. Принц сталкивается с некромантом Кел`тузадом и повелителем ужаса Мал`ганусом (товарищ всего-то привез зараженное чумой зерно в королевство людей), преследуя которого и достигает берегов заснеженного континента Нортренда. Есть мнение, что эти встречи были неслучайны и Артаса привлек с помощью магической силы Нер'зул. Он же приводит несчастного принца к проклятому мечу Фростморну – его обладатель получает огромную силу, но теряет душу, становясь рабом Короля Лича.

Завладев мечом, Артас (облик бывшего паладина меняется, его доспехи чернеют, и он становится Рыцарем Смерти) побеждает Мал`гануса. После этого он на время пропадает на снежных просторах Нортренда, чтобы позже снова объявиться в родном городе и убить отца. Новоявленный Рыцарь Смерти оживляет когда-то поверженного им же Кел`Тузада и оставляет его наместником в Лордэроне – с этих пор он больше не принадлежит людям. Сам Артас снова возвращается в Нортренд: ему угрожает демон Иллидан (сейчас бывший эльф является главным боссом инстанса Black Temple). Защитив своего хозяина, Артас Менетил разбивает ледяную глыбу, где заточен Нер'зул, и надевает его шлем. Души принца и колдуна сливаются воедино: у Нортренда появляется новый хозяин, новый Король Лич.



Скриншоты с монстрами пока не дают прессе. Только рисунки, друзья, подождите еще чуть-чуть. Вот это, познакомься, таунка.

Кел`тузад собственной персоной. После смерти от рук Артаса, поятно.

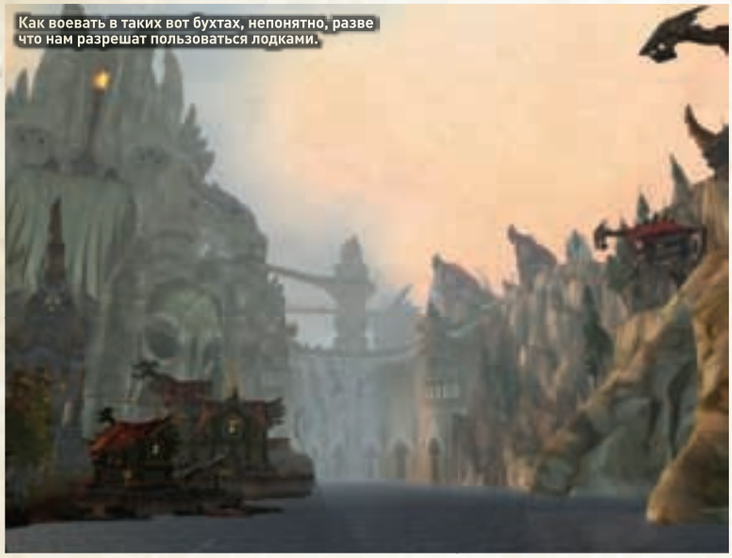
Стада этих копытных будут бродить по всему Нортренду. Неужели опять квесты в духе «убей 100 оленей, принеси 200 хвостов»?

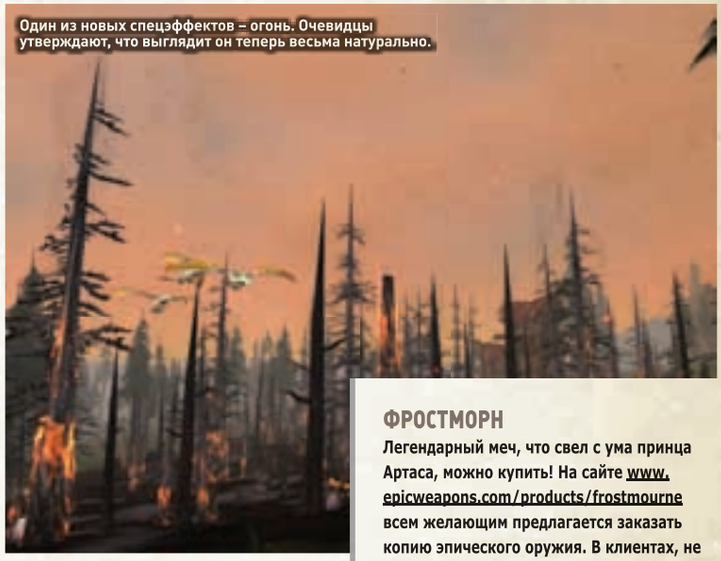
читатель, поэтому собрали всю известную на этот момент информацию о дополнении и вручную, драгоценными гусиными перьями вписали ее в каждый номер журнала.

ГОЛУБАЯ КРОВЬ

Самое, наверное, важное и интересное. Падший принц Артас Менетил, ставший Королем Личем, появится в игре в виде главного рейдового босса. Разработчики полагают, что группе персонажей 80-го уровня окажется вполне по силам один из центральных персонажей WoW-мифологии. На тематических форумах подозрительно часто всплывает также изображение эпического меча Фростморна. По неподтвержденной пока информации, он станет одним из предметов, который смогут обнаружить победители в карманах потерпевшего Артаса. Основная часть заданий на новом континенте будет связана с очередной атакой Плети на континенты Азерота. Плохиши в который уже раз собрали могучую армию и ждут не дождутся появления героев. Нас. При этом совершенно не важно, представителем Орды или Альянса ты играешь: зараженных чумой зомби хватит на всех (если к этому моменту ты окончательно запутался в непонятных именах и несколько раз подумал, что автор не в своем уме, читай наши врезки – история Warcraft не так уж проста). Конечно, Артас будет не единственным боссом нового континента. Для Нортренда создаются новые подземелья-инстансы, и первым станет крепость Утгард (Utgarde), предназначенная для пяти игроков 70-го уровня. Все инстансы, как и сейчас, будут доступны в двух режимах: обычном и героическом. Второй подразумевает, что ты не промахиваешься мимо кнопок и вообще опытный игрок, так как монстры станут толще и злее, а выпадающие из них вещи лучше. Ветераны игры, кстати, встретят летающий некрополис Наксрамас (Naxxramas) – теперь инстанс покоряется рейду не в 40 человек (да, до Burning Crusade на боссов ходили целыми армиями), а группам из 10 или 25 персонажей. Помня о том, как долго и со вкусом недовольные игроки ругали PVP-систему World of Warcraft, Blizzard решила слегка разнообразить простенькие бои

Одна из стартовых локаций нового континента: красиво, но очень неуютно.


Как воевать в таких вот бухтах, непонятно, разве что нам разрешат пользоваться лодками.


Один из новых спецэффектов – огонь. Очевидцы утверждают, что выглядит он теперь весьма натурально.

Принц Артас, отцеубийца и просто мерзкий тип, появится в игре в виде главного рейдового босса.

на свежем воздухе. Теперь в ход пойдет техника, а именно специальные маунты (включая летающие), оседлав которые ты сможешь не только быстро-быстро бегать, но и больно-больно швырять во врага бомбы. Для пущего веселья обещают добавить какие-то невероятные области с разрушаемыми фортами и осадной техникой. Подробностей мы ждем осторожно, так как давно научены горьким опытом Burning Crusade: если игрока не ждут поощрения, никто не оседлает катапульт и не станет лить горячее масло со стен.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВИДОВ

В соответствии с новыми локациями был дополнен и бестиарий. В том же Утгарде, к примеру, ты познакомишься с врайкулами – похожей на обобщенных викингов расой. Кроме них на просторах Нортренда вольно пасутся племена таунка (Taunka), похо-

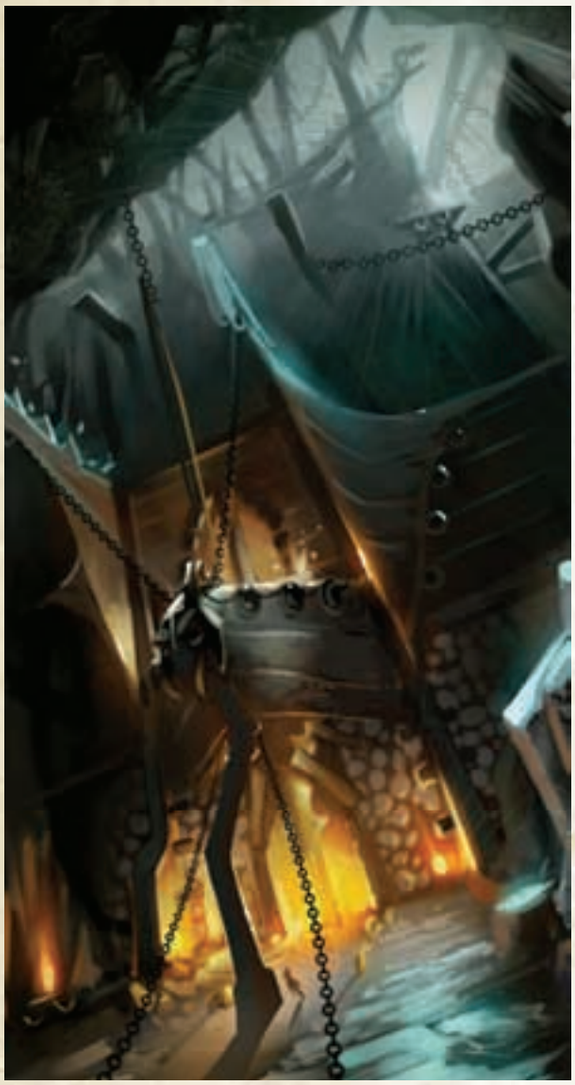
Архитектуру орков узнать легко: шипы, металл, «красное на черном».

ФРОСТМОРН

Легендарный меч, что свел с ума принца Артаса, можно купить! На сайте www.epicweapons.com/products/frostmourne всем желающим предлагается заказать копию эпического оружия. В клиентах, не поверишь, недостатка нет – фанаты выкладывают огромные суммы за возможность обладания Фростморном.
Не совсем ясен вопрос аутентичности в игре. По некоторым данным, меч достанется победителям Артаса. Но ведь оружие проклято... Уважаемые господа разработчики, дадите посидеть на ледяном троне?

КОРОЛЬ ЛИЧ

История легендарного повелителя ужаса начинается в то время, когда ни о людях, ни о войнах с ними не было и речи. Колдуну расы орков по имени Нер`зул явился командир Пылающего легиона демон Кил`джейден и предложил огромную силу взамен на помощь. Чародей согласился и помогал демонам в войне с расой дренеев (синемордые появились в дополнении Burning Crusade), пока не осознал, что и орки скоро станут рабами Легиона. Нер`зул собирает разрозненные племена Орды и начинает вторжение в мир людей, открыв в Дрэноре несколько порталов. На штаб колдуна, однако, совершается нападение, и орк пускается в бегство. Его магическая сила выходит из-под контроля: мощный катаклизм разрывает земли Дрэнора в клочья. Разгневанный Кил`джейден убивает Нер`зула и мучает его душу в огне, после чего заключает ее в ледяную глыбу, а всех подданных колдуна превращает в личей. Новоявленного короля со свитой отправляют на континент Нортренд, где он мучается 10 долгих лет. Даже внутри ледяной темницы силы Нер`зула растут: он понимает, что может общаться с живыми и мертвыми с помощью мысли. Маг создает волшебную чуму, которой заражает жителей заснеженного континента: людей и паукообразную расу нерубианцев, подчиняя несчастных своей воле. На Нортренд изучать странную болезнь, превращающую живых в кровожадных зомби, прибывает молодой волшебник по имени Кел'тузад (ты можешь увидеть его в человеческом обличье в инстансе Пещеры времени, чародей сидит в таверне с кружкой пенного эля). Маг подчиняется воле Короля Лича и становится его слугой. После убийства Кел`тузада паладином Артасом, кстати, Нер`зул оживляет колдуна, и тот возвращается к жизни в виде лича. Ну и самое важное для нас: Король Лич обращает внимание на принца Артаса и решает сделать его своим помощником. Для этого он создает меч Фростморн и, проникая в мысли царевича, призывает его в Нортренд.



жие на приспособившихся к холоду тауренов, полулюди-полупауки нерубианцы (Nerubians), напоминающие увлекающихся стероидами оленей Shovel Tusk и железные гномы (да-да, и их ты видел в WarCraft 3: The Frozen Throne). Так как теперь мы находимся в логове Плети, одними из самых распространенных противников станут всевозможные разносчики чумы вроде милейшего бродячего трупа Plague Eruptor.

Появятся и союзники. Blizzard не спешит разглашать всю информацию, и пока известно лишь о расе тускаров (Tuskarr) – добродушных пухлых моржей, которые кочуют по всему континенту. Их поселения, по-видимому, мы встретим уже в стартовых локациях, и от репутации с тускарами будет зависеть получение редких предметов, оружия и доспехов.

НА БЕЛОМ КОНЕ

Наконец, самое неоднозначное нововведение Wrath of the Lich King. В дополнении появится первый класс героев. Каждый, у кого есть персонаж 55-го уровня или выше, может в любой момент создать Рыцаря Смерти (Death Knight). Раса, класс и принадлежность к фракции не важны. Единственное ограничение – если ты играешь на PVP-сервере, новый персонаж должен быть той же фракции. Когда-то давно Рыцари Смерти были элитной гвардией Короля Лича. Артас Менетил, убив отца, пополнил их ряды, пока не слился в одно целое с заключенной в ледяной глыбе душой колдуна Нер-Зула. По сюжету дополнения Рыцари больше не слуги Короля Мертвых, они воюют против него, говоря человеческим языком, могут быть полноценными бойцами в любом рейде.

Как и любой персонаж игры, Death Knight получил три ветви талантов. Это Blood – здесь собраны умения, отвечающие за прямой урон, наносимый противнику; Frost – способности привлекать врага и удерживать его (Рыцарь становится «танком»: привлекает разъяренных монстров, пока остальные члены группы заходят с флангов и режут/стреляют/пускают файерболлы); Unholy – ветка, заимствованная у некромантов из Guild Wars, каждого поверженного противника протагонист превращает в зомби, который сражается на его стороне. Последняя, видимо, получит применение в PVP-сражениях: представь себе атаку нескольких Рыцарей Смерти, которые по мере приближения к врагу увеличивают собственную охрану. Очаровательное, согласись, создание: носит тяжелую броню, двуручные мечи и секиры, обучен магии. Остается добавить, что вместо привычной маны или энергии Death Knight использует некие руны. Правда, о механизме их работы создатели рассказывают весьма пространно.

ШЕЙДЕРЫ ВО СНЕ И НАЯВУ

Любопытный момент, который создатели до поры стараются не комментировать, – графическое исполнение Wrath of the Lich King. Движок игры не молод и давно уже нуждается в серьезной подтяжке. Конечно, в постоянных патчах добавляются новые эффекты, однако модельки остаются весьма угловатыми, а локации кажутся пустыми и напоминают скорее картонные декорации для кукольного театра, чем суровые боевые карты. Многочисленные намеки художников Blizzard, однако, позволяют надеяться, что все изменится. Ждем зимы. PG

Каждый, у кого есть персонаж 55-го уровня или выше, может в любой момент создать Рыцаря Смерти (Death Knight).

Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку РОСНО на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН

COLLAPSE

PRINCE OF PERSIA FEAT. HALF-LIFE 2

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Creoteam
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.collapse-game.ru
ДАТА ВЫХОДА
Август 2008 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Роман «GURO» Гунявый, арт-директор и гейм-дизайнер

Почти на каждой более-менее значимой выставке или конференции мы встречаемся с парнями из Creoteam: им всегда есть что показать и рассказать о своем детище – лихом экшене Collapse. Это подкупает. Проект третий год находится в стадии разработки, но никаких истерик по поводу чуть затянувшихся сроков нет. Наоборот, очевидно стремление и, главное, умение сделать качественный продукт. И релиз близок как никогда: все идет к тому, что в августе этого года игра наконец появится на прилавках магазинов. Настало время для финального превью. Тем более что на КРИ 2008 мы разузнали немало интересных фактов.

НА ЗОНЕ

Черт его знает, откуда у киевских разработчиков такая любовь к аномальным зонам, но факт остается фактом: с легкой руки креотимовцев в 2013 году Украина столкнулась с необычными явлениями. Виной тому стала ужасная катастрофа в столице государства. За пять лет зона, как злокачественная опухоль, разрослась на пол-Европы, став причиной всеобщей паники: откуда ни возьмись появились страшенные кровожадные создания...

Аномальные области быстренько заковали в панцирь из бетонных плит, чтобы ни одна живая душа не прошмыгнула. Но вот беда – в спешке успели эвакуировать далеко не всех людей. Несчастные, однако, выжили, образовали кланы с Лордами во главе. И все бы хорошо, но грянула вторая катастрофа, унесшая жизни всех вождей. Лишь Родан, последний из Лордов, не погиб в злополучном 2096-м. Ему предстоит разобраться в секретах зоны – иначе с ним разберутся соплеменники, заподозрившие Родана в убийстве лидеров кланов. Это, как ты понимаешь, завязка сюжета. Не слишком оригинально, но и не банально. К тому же сам сценарий таит немало сюрпризов для игроков. А главное – в этой истории уживаются аж четыре сеттинга. Здесь и постапокалиптический Киев 2013 и 2096 годов, и мир чужих, и даже хоррор-окружение. Дизайн уровней великолепен: на железнодорожный вокзал, Киево-Печерскую лавру, Майдан и другие достопримечательности украинской столицы любо-дорого смотреть. Да и антуражи чужих чудо как хороши. Движок легко вырисовывает как открытые пространства, так и тесные помещения. Когда-то те же эмоции вызывала Half-Life 2. Теперь у хита от Valve появился конкурент, пусть и относится он к другому жанру.

ВОЛК-ОДИНОЧКА

Вид от третьего лица – традиционный для слэшеров. Все-таки бои с применением холодного оружия – основная часть геймплея «Коллапса». Колюще-режущих предметов в игре немало: разнообразные мечи и мачете, есть даже алебарда. Но вне конкуренции – меч «Одинокий волк», связанный с биомеханической рукой Родана. Страшное оружие запросто трансформируется то в массивный двуручник, то в два острейших клинка, а то и в здоровенную плеть, составленную

Благодаря системе one-click combo воспроизвести практически любую комбинацию не составит особого труда.

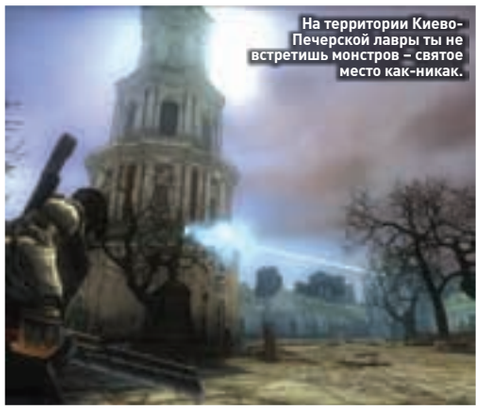
Факты

4 мира, в которых побывает герой

4 типа энергетических ударов

16 видов оружия

30 уникальных персонажей


На территории Киево-Печерской лавры ты не встретишь монстров – святое место как-никак.

На сессии Motion Capture было записано более 400 анимаций приемов и движений.

Некогда людный Майдан опустел. Теперь там можно встретить лишь мерзких и опасных тварей.

из сцепленных между собой стальных сегментов. Особенно эффектно изменяющий форму клинок смотрится во время исполнения комбинаций. Родан кружится в смертельном танце, а «Одинокий волк» безостановочно жалит врагов. Движения главного героя удивительно пластичны и правдоподобны. Еще бы: на сессию Motion Capture приглашали мастеров по восточным единоборствам. Как результат, записано более 400 анимаций ударов, бросков, прыжков только для главного героя...

При взгляде на экран создается впечатление, что разучить столь сложные связки ударов – задача непосильная. Ничего подобного! Благодаря системе one-click combo воспроизвести практически любую комбинацию не составит особого труда. Сочетания для любого приема элементарны: кнопка мыши плюс одна из четырех клавиш движения. Подкрасться придется только во время выполнения суперкомбо – в этом случае нужно также выдерживать паузы в перерывах между сериями ударов.

НЕ СТОЙ ЗА СТЕНОЙ

Впрочем, бросаться в рукопашную схватку не обязательно. В арсенале Родана огнестрельного оружия даже больше, чем холодного. Скорострельный пистолет, пара стволов помощнее, два дробовика, автоматы, ракетница, совмещенная с плазмоганом, и (куда ж без нее!) снайперская винтовка. Выбирай, что тебе по душе, но помни, что с собой можно брать не более трех пушек одновременно. Нас избавят от продолжительной беготни с примитивным оружием в руках: уже на первых уровнях игрок получит доступ и к другим видам стволов.

Еще год-полтора назад на фоне роскошных рукопашных схваток при-

ТЕ, КТО...

Киевской студии Creoteam могут позавидовать многие отечественные разработчики. Суди сам... Компания была образована в 2005 году пятью единомышленниками. В 2006-м они привезли на КРИ свою дебютную игру «Коллапс». Получив престижную награду «Лучшая игра без издателя», этого самого издателя тут же нашли. Везунчики? Вряд ли. За плечами каждого члена команды – обширный опыт разработки игр. В портфолио креотимовцев – Far Cry, «Периметр», пятые «Герои» и другие хиты. За качество парни отвечают!

ИГРА В АССОЦИАЦИИ

С какими только играми «Коллапс» не сравнивают! Рукопашные бои напоминают схватки в Prince of Persia. Сюжет, повествующий об аномальных зонах, наводит на размышления о S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Окружение вызывает ассоциации с You Are Empty и... Half-Life 2 – загадочная башня, возвышающаяся посреди города, играет важную роль в сценарии. О плагиате речь не идет: концепция выглядит свежо и цельно. А подобные параллели делают честь авторам.

В игре можно разрушать не только стены, но и некоторые здания и даже мосты.

Хранители умеют генерировать сгустки энергии, парализующие противников.

Передышки не будет: non-stop action – такое название жанра придумали разработчики для своего проекта.

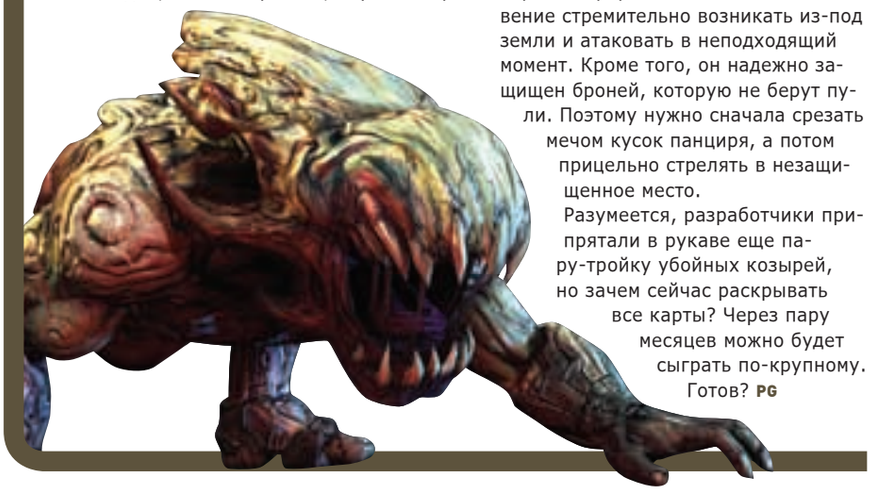
цельная стрельба казалась приятным, но не очень нужным дополнением. Однако авторы хорошо поработали над системой повреждений, и этот режим преобразился: теперь многие препятствия можно разнести, выпустив в них пару очередей. Выкурить надежно спрятавшихся подлецов-снайперов несложно, особенно если нет дефицита патронов. Правда, стоит замешкаться, и сам окажешься под перекрестным огнем. На минувшей КРИ нам удалось оценить это нововведение. На одном из уровней мы подобрали внушительных размеров миниган: персонаж еле ноги переставлял, таская эту штуковину, зато, выпустив несколько очередей, буквально разворотил уровень. Естественно, не выжил никто. Но постоянно творить бесчинства не получится: при смене оружия пулемет падает на пол, да и вряд ли кому-то понравится передвигаться со скоростью черепахи.

БОНУСЫ

Все-таки «Коллапс» – нечто большее, чем типичный экшен. Мордобоем и перестрелками дело не ограничится. Родан, помимо прочего, обучен энергетическим ударам. Их всего четыре, зато один другого полезнее. «Вакуум» незаменим в сражениях с многочисленными противниками – сжатый воздух расшвыривает недругов. «Разлом» – направленный силовой удар дальнего действия. «Фантом» позволяет создать двойника, который отвлечет на себя внимание врагов, а впоследствии будет драться бок о бок с главным героем. Но самое любопытное – последнее «заклинание». «Искажение времени» – это больше, чем «эффект матрицы». Время полностью замедляется, и только персонаж остается носителем энергии: предметы или существа, к которым он прикасается, приходят в движение. А когда все вернется на круги своя, они получат существенное ускорение. Представляешь, что можно вытворять на поле боя?!

Что еще? Конечно, битвы с боссами – обязательный пункт программы. Главные злодеи и супермонстры в отличие от клонированных солдат и живности по-своему уникальны. Схватки с ними, как правило, разделены на несколько этапов. Дриппер – червяк-переросток – имеет обыкновение стремительно возникать из-под земли и атаковать в неподходящий момент. Кроме того, он надежно защищен броней, которую не берут пули. Поэтому нужно сначала срезать мечом кусок панциря, а потом прицельно стрелять в незащищенное место.

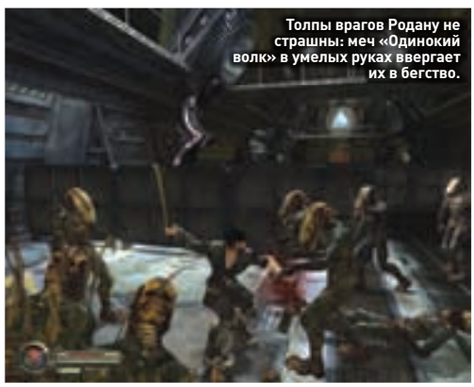
Разумеется, разработчики припрятали в рукаве еще пару-тройку убойных козырей, но зачем сейчас раскрывать все карты? Через пару месяцев можно будет сыграть по-крупному. Готов? **PG**

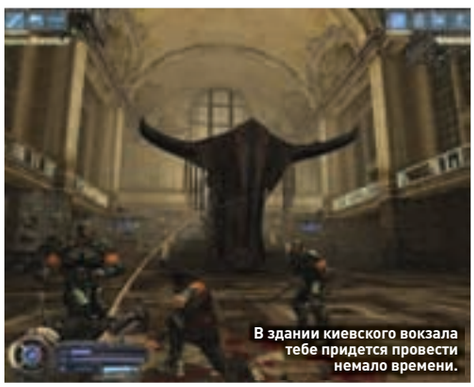


РАЗУМНЫЕ ПРОТИВНИКИ

На КРИ 2008 нам удалось оценить искусственный интеллект «Коллапса». Недруги действуют весьма осмысленно, причем модели их поведения разнятся. Некоторые враги предпочитают отсиживаться в обороне и вести прицельный огонь, другие же стремятся подобраться поближе к Родану, не забывая, впрочем, укрываться, используя неровности рельефа. Боссы действуют более прямолинейно, но им это позволительно: просто так их не убить, нужно нащупать уязвимое место.

Мордобоем и перестрелками дело не ограничится. Родан, помимо прочего, обучен энергетическим ударам.


Толпы врагов Родану не страшны: меч «Одинокий волк» в умелых руках ввергает их в бегство.


В здании киевского вокзала тебе придется провести немало времени.

Броситься в ближний бой или отстреливаться с расстояния – выбор за игроком.

Факты

1 час музыки записан для проекта

3 класса персонажей

9 богов-покровителей

15 человек работают над игрой

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН

В такой компании да хоть на край света!

Минотавры, скелеты, огромные скорпионы и пауки – яркие представители здешнего бестиария.

NUMEN: ВРЕМЯ ГЕРОЕВ

ВСПОМИНАЯ TITAN QUEST

ЖАНР ИГРЫ
Action/ Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Cinemax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
ru.akella.com/Game.aspx?id=448
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2008 года

Что требуется от разработчиков для создания успешной action/RPG? Только усидчивость и прямые руки. К черту революционные свершения! Приличный движок, знакомые с детства мифические существа да крепко сбитая ролевая система, и – вуаля! – Titan Quest готов. Игра не принесла счастья ныне покойной Iron Lore, но определенно взбудоражила тусовку диабломанов. Вот и чехи из Cinemax пошли по проторенной дорожке: сейчас они заканчивают работу над проектом «Numen: Время героев» – клоном не Diablo, но Titan Quest.

Взгляни на скриншоты, сравни их с картинками из Titan Quest и найди хотя бы пару различий. Схожая стилистика, аналогичный графический уровень, да и мир знакомый – Древняя Греция. В игре от Iron Lore, правда, были также Египет и Китай, зато здесь тебе доведется побывать в разных районах Средиземноморья. В местном зоопарке – ставшие уже родными минотавры, трехголовые псы, скелеты, скорпионы...

Но смогут ли чехи удивить нас чем-либо? Явно не ролевой системой. Если Titan Quest прославился комбинациями различных классов персонажей, то в Numen механика предельно проста. Три классических архетипа (воин, маг, охотник), шесть основных характеристик, уровни мастерства и умения (заклинания и спецудары). Из этой схемы выделяются только особые способности, даруемые герою богом-покровителем: скажем, последователь Посейдона обретет навык Water Connection, который во время нахождения персонажа в воде увеличивает скорость восстановления маны и очков здоровья.

Боги здесь, как и в любой другой игре про Древнюю Грецию, играют важную роль. Девять небожителей с Олимпа хотят отыскать некий мощный и опасный артефакт, но сами руки марать не желают, поэтому отправляют на его поиски простых смертных. Кстати, с поисками связан интересный сценарный ход: помимо всякой нечисти, герою будут противостоять и конкуренты, поклоняющиеся иным богам.

Нам удалось поиграть в бета-версию, но она породила больше вопросов, чем ответов. Картинка действительно приятная, и художники потрудились на славу, однако анимация пока хромает. На ошибки и перекошенный баланс мы не обращали внимания. Тем не менее отсутствие мини-карты неприятно поразило: авторы наверняка знают уровни как свои пять пальцев, однако игрокам придется туго. Интерфейс также не мешало бы доработать.

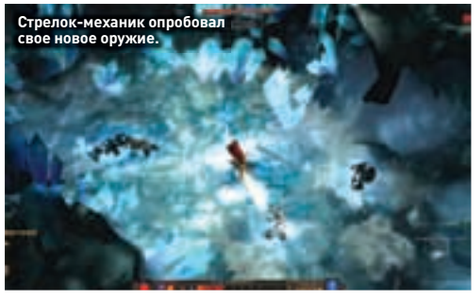
Выходит, результат по-прежнему зависит от усидчивости и усердия авторов. Успеют они реализовать задумки – мы получим хорошую альтернативу Titan Quest, нет – будем крыть Numen последними словами. PG

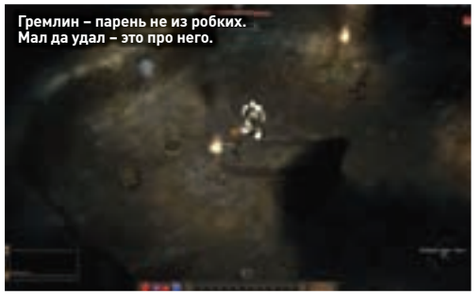
СИЛА МУЗЫКИ

Чехи не покушаются на каноны жанра, но некоторые эксперименты себе позволяют. Например, охотник умеет играть на лире – музыка, знаешь ли, вдохновляет на подвиги. А умение, заглушающее любые звуки, пригодится в сражениях с шаманами и магами. Совсем как в D&D!

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Зима в деревне. Торговцы, кузнецы и местные жители готовы дать герою задание.


Стрелок-механик опробовал свое новое оружие.


Гремлин – парень не из робких. Мал да удал – это про него.

MYTHOS

CASUAL DIABLO

ЖАНР ИГРЫ
Action/
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Flagship Studios
РАЗРАБОТЧИК
Flagship Studios
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Дизайнер Трэвис Болдри (Travis Baldree)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не ограничено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mythos.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

Чем Mythos отличается от других онлайновых ролевиков? Чем разработчики хотят привлечь покупателей? Графикой, геймплеем? По словам авторов, преимущество игры – в общедоступности. Дескать, дело найдется и безусому новичку, и закаленному в боях ветерану. Получив максимальный 50-й уровень, ты сможешь передать знания и накопленное имущество своему новому персонажу либо изнурять себя групповыми заданиями повышенной сложности.

В бестиарии игры нашлось место и ходячим мертвецам, и скелетам.

Mythos – типичная action/RPG со свойственными жанру плюсами и минусами. Большую часть времени тебе придется яростно кликать мышью, истребляя легионы монстров и зарабатывая очки опыта, которые понадобятся для прокачки умений. Сюрпризов не предвидится. Креатива авторам хватило только на расы и классы героев – они здесь действительно уникальные.
Если играть за человека наскучило, перевоплотись в любвеобильного красавчика-сатира или одноглазого громилу-циклопа. Самым оригинальным получился гремлин – этакий мачо в очках с толстенной сигарой. Каждая раса имеет свою специализацию, доступные бонусы и, несомненно, собственное представление о прекрасном. У нас появится удачная возможность поэкспериментировать с внешним видом своего персонажа. На выбор предлагаются три игровых класса. Привычные воины с паладинами остались за кадром, играть можно за рукопашника (Bloodletter), мага-пироманта (Pyromancers) и стрелка-механика (Gadgeteer). Пиромант впоследствии может получить одну из трех дополнительных профессий (Cinderblade, Flamecaster или Coalsmasher) и начать вызывать духов огня или выжигать окрестности заклинаниями. Желаешь поменять профессию? Никаких проблем – ищи в городе тренера, который готов обнулить твои навыки. Естественно, за деньги.

ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

Предыдущая разработка Flagship Studios игра Hellgate: London отличалась мрачными неоготичными антуражами: полумрак подземных станций, извилистые коридоры городской канализации – в такой обстановке особо не повеселишься. Несмотря на то что Mythos выросла в самостоятельный проект из мультиплеерного режима Hellgate: London, графическое оформление новой игры получилось мультяшным и детским, как сны второклассника Вовки Морковки-

Не по душе насилие? Живи спокойно и собирай ромашки: оказаться в Мире теней не по своей воле невозможно.

Факты

2 PVP-режима

3 игровых класса

4 играбельных расы

5 уровней сложности

СУРОВО

В Mythos предусмотрено пять уровней сложности: Normal, Elite, Hardcore, Hardcore-Elite и Shadowlands Only. Выбор делается раз и навсегда во время создания персонажа. Хардкорные игроки будут воевать с себе подобными, но на вход в гильдию никаких ограничений не накладывается. Выбравший уровень сложности Hardcore и выше столкнется с массой сложностей. Ведь в случае смерти он уже не сможет воскресить своего персонажа и все имущество будет потеряно.

на. Яркие цвета, забавные модели, пасторальные пейзажи – авторы делают все возможное, чтобы привлечь в свой мир максимальное количество казуалов.

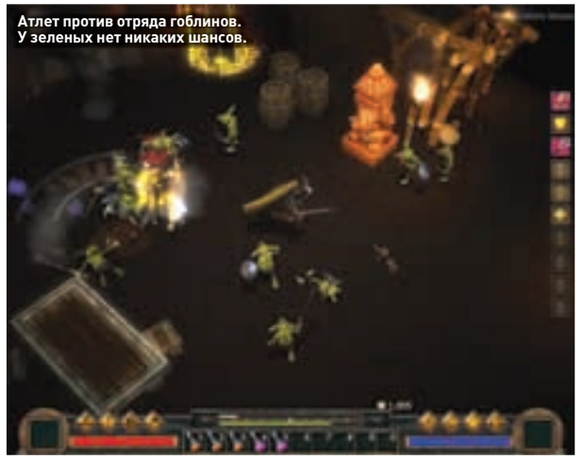
Игровой процесс делится на две фазы – мирную и военную. Уставший от сражений боец может отдохнуть в городской таверне или просто прогуляться по магазинам, а заодно взять два-три дополнительных квеста у продавцов, стражников или горожан. Типичные примеры заданий: передать посылку или нарубить с десяток хвостов каких-нибудь экзотических гадов. За некоторые достижения (доставил десять посылок, убил тысячу гоблинов) в игре предусмотрены специальные бонусы. Пустячок, а приятно.

В Mythos появятся особые квесты, выполнить которые можно только дружным коллективом (читай – гильдией), что станет отличным стимулом для общения и поиска новых друзей. Пока готовы только два PVP-режима: традиционные дуэли и сражения в Мире теней. Shadow World – кривое отражение реальности. Там разрешены любые беззакония, в том числе охота на новичков и грабеж. Чтобы попасть в параллельный мир, нужно пройти через магический портал. Не по душе насилие? Живи спокойно и собирай ромашки: оказаться в параллельной реальности не по своей воле невозможно.

Впрочем, проделки в Мире теней не сойдут негодяям с рук. Каждое бесчестное убийство портит карму и снижает параметр удачи. Обычный персонаж теряет после смерти один случайный предмет, подлый «пэкашник» (playkiller) – два и более. Вскоре нехороший человек становится живой мишенью: его начинают искать группы охотников за головами. Выжить в такой ситуации почти невозможно.

В эти дни идет закрытое бета-тестирование. Отважные и бескорыстные геймеры продолжают охоту за ошибками, багами, опечатками и прочими досадными недочетами. Уже осенью виртуальные земли Улда станут доступны для простых смертных. **PG**

В лабиринтах склепа Харроумур.



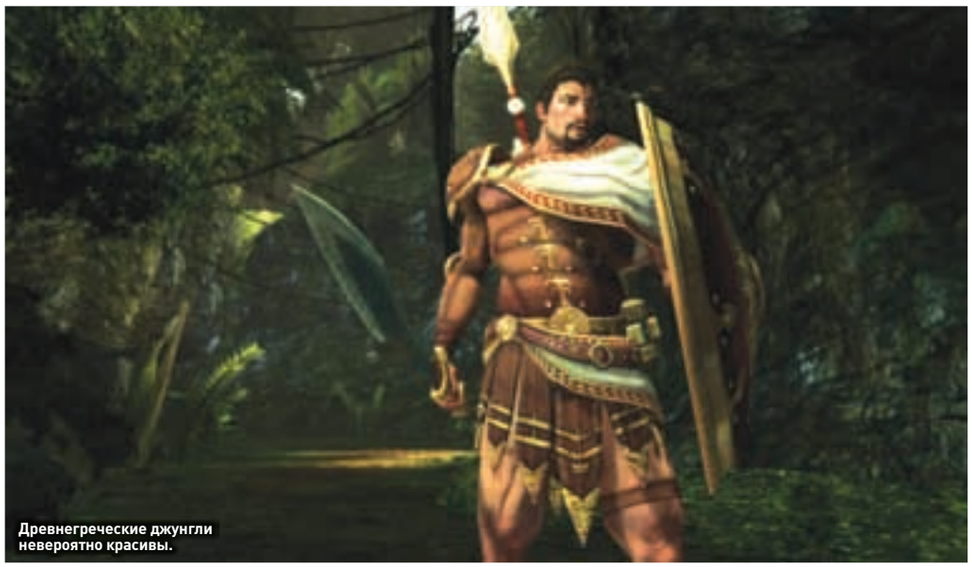
Атлет против отряда гоблинов. У зеленых нет никаких шансов.

СУДЬБА ГРЕНАДЕРА

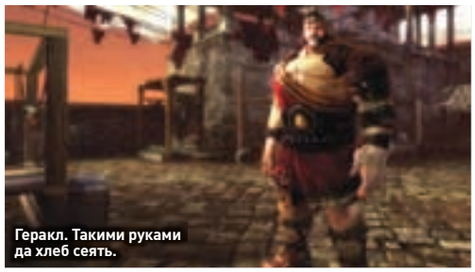
Авторы Mythos отказались от привычных ролевых классов в пользу совершенно новых профессий. Самая экзотическая – стрелок-механик (Gadgeteer). Он умеет мастерить небольшие летающие машины (Widgets), которые одновременно выполняют несколько функций: оказывают группе огневую поддержку и лечат партийцев. Опытный стрелок-механик, обучившись на гренадера, сможет забрасывать врагов взрывчатыми смесями.

Герой приобрел шикарное сомбреро.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ


Древнегреческие джунгли невероятно красивы.

На микенских улицах аргонавтам явно не рады.


Геракл. Такими руками да хлеб сеять.

RISE OF THE ARGONAUTS

В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО РУНА

ЖАНР ИГРЫ
Action/
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Liquid Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1000+
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.com/argonauts
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года

Если сидеть за учебниками античной истории скучно, а узнать про аргонавтов хочется, то Rise of the Argonauts – твой выбор. Завязка следующая: греческий царь Язон узнает о смерти своей невесты Алкмены, и единственное средство вернуть любимую к жизни – достать шкуру золотого овна. Молодой правитель собирает в экспедицию самых близких и верных друзей: отважного Геракла, неуязвимого Ахиллеса и рогатого бога Пана.

Схватка на арене. Один Язон против четырех микенских воинов.

Греческие мифы в игровой индустрии вновь на волне популярности. Вдохновленные продажами Titan Quest, разработчики кинулись осваивать античную мифологию, ведь преданья старины глубокой – неиссякаемый источник вдохновения и отличный повод забыть надоевших гоблинов и орков. Команда Liquid Entertainment корпит над очередной action/RPG с видом от третьего лица в сеттинге Древней Греции.

ФАВНЫ И АРГОНАВТЫ

Авторы создали многообразный мир с большим количеством уникальных локаций. Климат, природные условия, ландшафты, даже отношение аборигенов к пришлым аргонавтам – в каждом полисе свои. Где-то тебя примут как родного, а где-то станут злословить за спиной и чинить преграды на пути. Но применять грубую силу не обязательно. Выполняя квесты местных жителей, ты можешь исправиться в их глазах. После пары оказанных услуг найти новых друзей станет намного проще.

Большинство игровых диалогов построены по одному принципу. На выбор предлагаются четыре варианта поведения, каждый из которых связан с тем или иным греческим богом. Афина добавит суждениям мудрости, тогда как Арес сделает реплики более агрессивными. Хочешь завоевать симпатию? Тогда обратись за помощью к богу солнца Аполлону.

В Rise of the Argonauts необычно реализована система распределения очков опыта. Выполнив очередное задание, Язон отправится в святилище и принесет жертву одному из олимпийцев. В зависимости от того, какого бога выберешь, изменятся характеристики персонажа, появятся новые умения и способности. Еще одна интересная находка авторов: развитие героя изменяет картину звездного неба. Что представляется логичным – большинство известных нам созвездий названы в честь героев древнегреческих мифов.

За астрономией не стоит забывать о главном: аргонавты любят и умеют

Молодой правитель собирает в экспедицию самых близких и верных друзей: отважного Геракла, неуязвимого Ахиллеса и рогатого бога Пана.

Факты

1 огромный корабль

3 бойца в группе

4 олимпийских бога

5 отважных аргонавтов

ДОСЬЕ АРГОНАВТА: АТАЛАНТА

Охотница Аталанта – круглая сирота. Девушка росла и крепла в полном одиночестве. Ее родным домом стали непроходимые джунгли Сарии, обитель диких зверей и ужасных порождений мрака. Аталанта смогла выжить и стать грозой монстров, безжалостной хищницей, которую боятся даже лесные сатиры. Когда красавица повзрослела, к ней в гости пожаловало племя кентавров, которые приняли Аталанту в свою семью. Юная охотница прекрасно стреляет из лука и обладает молниеносной реакцией.

В мастерской инженера Дедала. Он придумал крылья для Икара.

драться. Большая часть споров и противоречий разрешаются мечом на арене. Главное в бою – найти уязвимое место противника, не защищенный бронеей участок тела. Каждый боевой стиль подразумевает изучение эффектных комбо различных школ. Визуализация боев обещает быть на высшем уровне. Меч эффектно отскакивает от щита, постепенно дробя его в щепки. Беспощадный вояка лишает врага головы и конечностей, окропляя экран кровью. Загляденье.

Авторы не забыли и о магии. Последователи Аида, например, умеют открывать черные дыры и сбрасывать противника в Тартар.

Невероятным кажется обещание разработчиков усовершенствовать систему трофеев. Любому ролевику известно, сколько хлама выпадает из поверженных врагов. Но действительно стоящие вещи попадаются редко. В Rise of the Argonauts все будет с точностью до наоборот. Более того, «чемодан» игрока станет безразмерным, ведь всегда можно отправить награбленное на борт «Арго». А места там предостаточно.

ПЯТЕРО СМЕЛЫХ

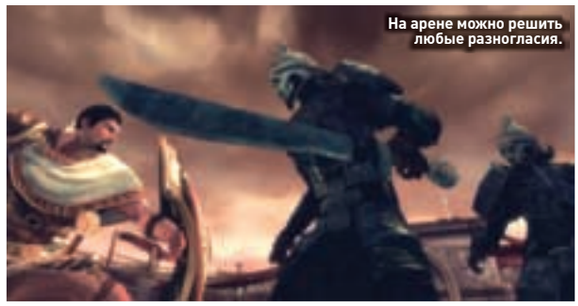
Отправляясь на очередное задание, Язон может прихватить с собой двух компаньонов. На выбор предлагаются пять аргонавтов, каждый из которых обладает уникальными способностями и использует в бою индивидуальную тактику. Геракл готов с открытым забралом встречать орды врагов и сдерживать их долгое время без особого вреда для здоровья, тогда как охотница Аталанта метко разит супостатов из лука. Поведение помощников напрямую зависит от поступков главного героя. Упомянутый Геракл способен расшвыривать нападающих, как куклы, но стоит Язону приблизиться к мясорубке, как сын Зевса подставляет тела несчастных под стрелы молодого правителя: ему-то очки опыта нужнее.

Представители Liquid Entertainment еле сдерживают восторги, рассказывая о принципиально новой анимации персонажей и эффектных смертельных комбо. Помимо этого, гордость авторов тешат искусственный интеллект и невероятный для action/RPG уровень реализма. Правда ли это, или очередной рекламный трюк? Станет ли Rise of the Argonauts откровением, или банальным клоном Titan Quest? Узнаем осенью этого года. А пока – разучи любимую песню аргонавтов: «Арго! Разве путь твой ближе, чем дорога млечная? Арго! О каких потерях плачет птица встречная? Арго...» **PG**

ДОСЬЕ АРГОНАВТА: ГЕРАКЛ

Сын Зевса Геракл – старый товарищ Язона. Он оказался рядом с царем в день его свадьбы, во время церемонии, когда была убита Алкмена. Геракл помог поймать убийц. Он, как никто другой, чувствует боль своего друга. В жизни героя тоже случались невосполнимые потери: Танатос забрал его любимую. В бою сын Зевса предпочитает грубую силу. Он способен сражаться с врагами голыми руками, будь то легкая пехота или увешанные доспехами гоплиты. Античный полубог расшвыривает их, как пушинки, а потом топчет огромными ногами.

Красавица Аталанта, охотница и единственная женщина в коллективе.



На арене можно решить любые разногласия.

На спине гладиатора красуется шрам. Детали поражают!

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН

«Капитан Блад» буквально нашпигован эффектными роликами на движке игры.

Система повреждений кораблей – как в «Корсарах». Детально просчитывается каждое попадание.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА

НЕ ЛЕЧИТЬ, А КАЛЕЧИТЬ!

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
1С

РАЗРАБОТЧИК
1С: Морской Волк

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/capitain_blood

ДАТА ВЫХОДА
2008 год

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сергей «Joker» Макеев, руководитель проекта

Игровой долгострой – благодатная тема для журналистов. Представляешь, сколько можно накропать об истории создания и изменениях в геймплее? В общем, писать о слэшере «Приключения капитана Блада» (ранее известном как «Одиссея капитана Блада») – большая удача. За пять лет разработки столько событий произошло, что всего и не припомнишь... Впрочем, утомлять тебя пространным рассказом о том, какими задумывались «Корсары Light», мы не будем. Упомянем лишь о главном изменении: «игра по мотивам произведений Рафаэля Сабатини» нынче не имеет почти никакого отношения к романам великого писателя. Но это не значит, что потенциальный хит загублен на корню. Скорее наоборот...

Авторы не гонятся за хорошим возрастным рейтингом: от пятен крови на экране легко избавиться. Но в этом случае игра бы потеряла львиную долю своего обаяния.

Худощавый, изысканно одетый бакалавр медицины, которого мы видели в ранних версиях «ПКБ», приказал долго жить. Вместо него на экране монитора рвет и мечет брутальный качок. Показанное на КРИ 2008 демо шокирует. Где знакомый с детства образ благородного пирата, изящно пронзающего шпагой врагов? Нынешний Блад орудует здоровенным мечом и не гнушается мутузить врагов пудовыми кулаками. Однако зрелище завораживает. Противники, получив свою порцию тумаков, превращаются в золотые монеты и лечебные напитки. Самые невезучие супостаты погибают пос-

Блад орудует здоровенным мечом и не гнушается мутузить врагов пудовыми кулаками.

Факты

2 главных героя

3 уровня сложности

4 вида фаталити

12 игровых миссий

Джереми Питт, даром что щупленький, порой может задать врагам жару.

ле жестоких фаталити, кровь заливает экран.

Участие в этом безобразии может принять любой желающий. Управление – с геймпада или с клавиатуры (плюс мышь), кому как удобнее. На среднем уровне сложности можно просто жать на все кнопки подряд, наслаждаясь мордобоем. На высоком придется действовать более осмысленно, но разучить даже самые продвинутые комбо не составит труда.

Условно геймплей делится на три части: «рубилово», битвы с боссами и морские сражения. Первая, как ни крути, основная. Толпы врагов, жестокие удары, выстрелы, взрывы бомб, кровь, груды золота, вываливающиеся из противников. Кстати, деньги имеют важное значение: за звонкую монету можно открыть новые комбо или фаталити, а также прокачать характеристики главного героя.

В принципе, Блад мог бы и в одиночку одолеть многочисленных недругов, но крепкая мужская дружба превыше всего! Поэтому бравого капитана сопровождает субтильный Джереми Питт. В потасовке толку от него немного, однако в некоторых миссиях Джереми играет важную роль: порой игроку придется управлять именно этим парнем. Юноша полагается не на грубую физическую силу, а на ловкость. Например, чтобы расправиться с одним из боссов, Питт должен совершить несколько головокружительных акробатических трюков.

Сражения с боссами – это отдельные зрелищные мини-игры. Точнее, тщательно срежиссированные интерактивные сцены. Вроде ничего особенного – в определенный момент требуется нажать одну или несколько кнопок, но от происходящего на экране дух захватывает. Такие постановки и разнообразие вносят в игровой процесс, и органично смотрятся на фоне непрерывного экшена.

Увы, морские сражения кажутся лишними. Игроку доверяют командование кораблем, по обоим бортам которого установлены пушки, на носу – греческий огонь, на корме – приспособления для сбрасывания бочек-мин с порохом. Бой, естественно, аркадный: ядра, например, летят медленнее, чем передвигаются парусники. Эдакий морской слэшер, но... баталии в отличие от сухопутных схваток не отличаются живостью духа. Впрочем, эта часть геймплея имеет право на существование: все-таки проект вырос из знаменитой серии «Корсары». Серьезно модифицированный движок STORM 2 мгновенно рассчитывает повреждения, наносимые каждым ядром, и эффектно отображает их на экране. На такую красоту любо-дорого посмотреть!

Многим игра покажется примитивной даже в сравнении с типичными слэшерами. Чересчур консольной, как обычно говорят ортодоксальные адепты PC. Нет смысла спорить – все так и есть. И это прекрасно! Потому что комплексных, сложных проектов на персоналке хоть отбавляй. Зато динамичных, развеселых игр, позволяющих расслабиться после тяжелого трудового дня, днем с огнем не сыщешь. **PG**

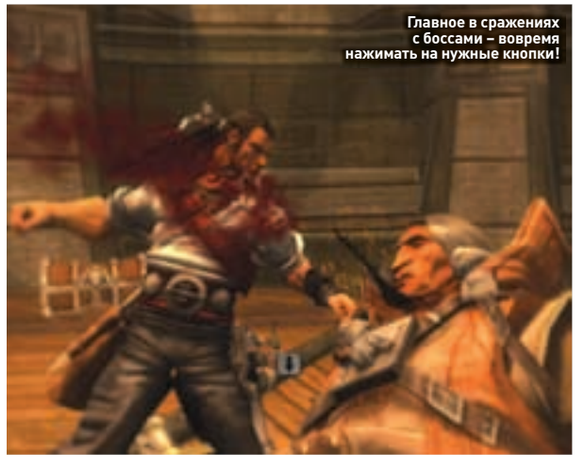
МИНИ-ИГРЫ

Игра должна выйти на Xbox 360, и это накладывает на нее определенный отпечаток. В глаза сразу бросается обилие мини-игр, призванных разнообразить геймплей. Даже такое нехитрое действие, как выбивание двери, – отдельная забава. Впрочем, скоростное нажатие одной кнопки быстро приедается. Но стрельба из мгновенно перезаряжающейся пушки по баркасам противника нам понравилась. Причем от меткости игрока зависит дальнейшее развитие событий: добравшиеся до берега враги будут рады перерезать глотку Бладу.

В любой момент выбитое из врагов золото можно инвестировать в новые комбо или в усиление уже изученных приемов

ЕЩЕ РАЗ О SLO-MO

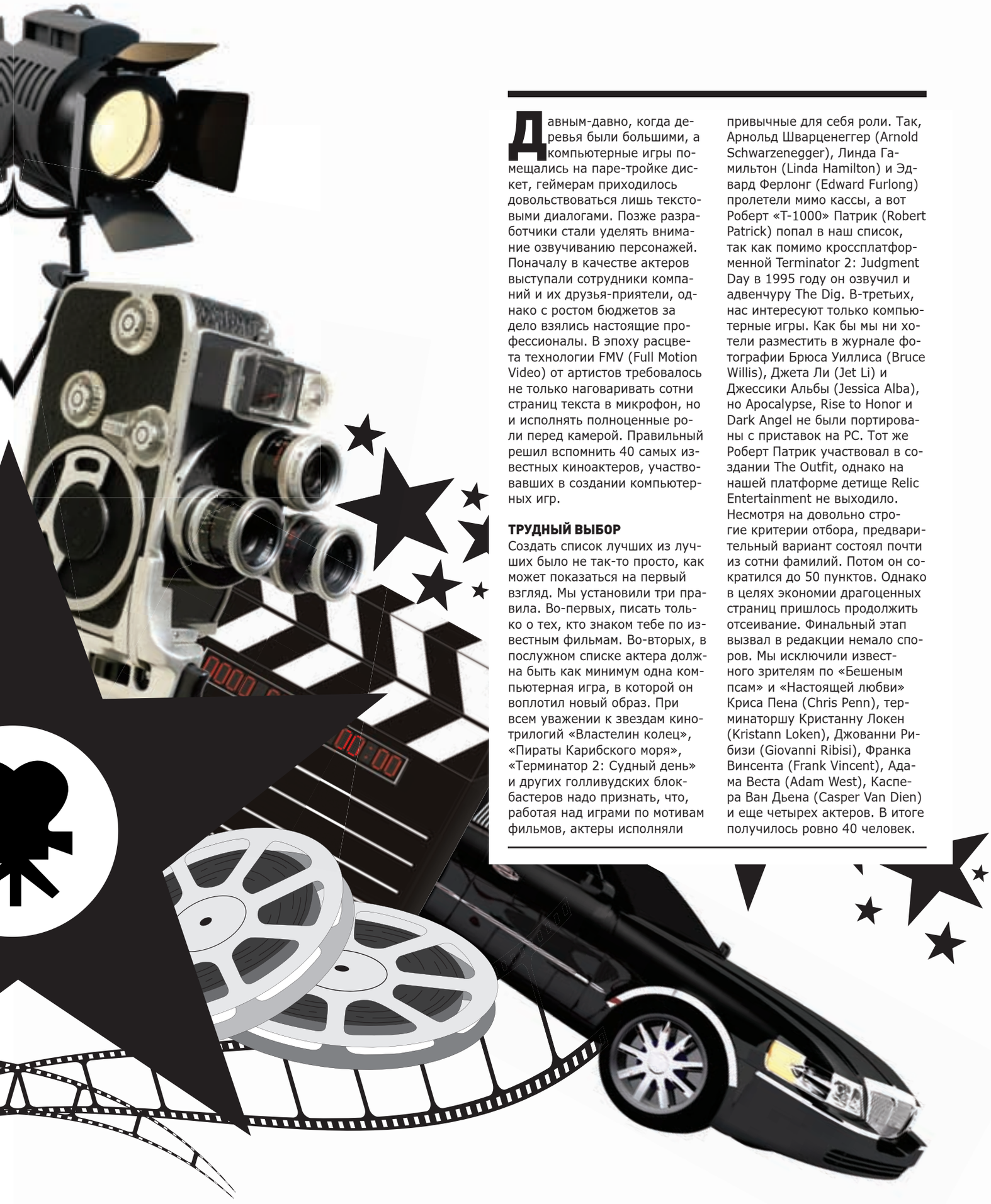
Капитан Блад и так боец хоть куда, но в режиме «Берсерк» становится неудержим. Чтобы рассвирепеть, главному герою требуется нанести подряд 25 ударов. Прогресс можно увидеть, взглянув на специальную плашку под названием «Боец» (см. скриншот). Стоит слегка зазеваться, как счетчик обнулится. Удачная попытка вознаграждается замедлением времени примерно на полминуты. Расправиться с заторможенными врагами сможет даже младенец.


Главное в сражениях с боссами – вовремя нажимать на нужные кнопки!

ПАРАД КИНОЗВЕЗД

40 САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ АКТЕРОВ НА СЛУЖБЕ У ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ



Давным-давно, когда деревья были большими, а компьютерные игры помещались на паре-тройке дискет, геймерам приходилось довольствоваться лишь текстовыми диалогами. Позже разработчики стали уделять внимание озвучиванию персонажей. Поначалу в качестве актеров выступали сотрудники компаний и их друзья-приятели, однако с ростом бюджетов за дело взялись настоящие профессионалы. В эпоху расцвета технологии FMV (Full Motion Video) от артистов требовалось не только наговаривать сотни страниц текста в микрофон, но и исполнять полноценные роли перед камерой. Правильный решил вспомнить 40 самых известных киноактеров, участвовавших в создании компьютерных игр.

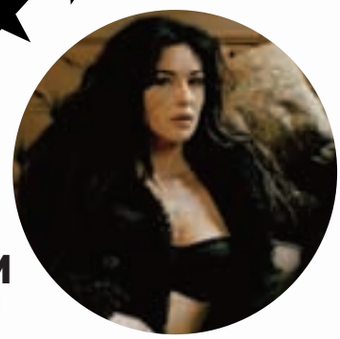
ТРУДНЫЙ ВЫБОР

Создать список лучших из лучших было не так-то просто, как может показаться на первый взгляд. Мы установили три правила. Во-первых, писать только о тех, кто знаком тебе по известным фильмам. Во-вторых, в послужном списке актера должна быть как минимум одна компьютерная игра, в которой он воплотил новый образ. При всем уважении к звездам кинотрилогий «Властелин колец», «Пираты Карибского моря», «Терминатор 2: Судный день» и других голливудских блокбастеров надо признать, что, работая над играми по мотивам фильмов, актеры исполняли привычные для себя роли. Так, Арнольд Шварценеггер (Arnold Schwarzenegger), Линда Гамильтон (Linda Hamilton) и Эдвард Ферлонг (Edward Furlong) пролетели мимо кассы, а вот Роберт «T-1000» Патрик (Robert Patrick) попал в наш список, так как помимо кроссплатформенной Terminator 2: Judgment Day в 1995 году он озвучил и адвенчуру The Dig. В-третьих, нас интересуют только компьютерные игры. Как бы мы ни хотели разместить в журнале фотографии Брюса Уиллиса (Bruce Willis), Джета Ли (Jet Li) и Джессики Альбы (Jessica Alba), но Apocalypse, Rise to Honor и Dark Angel не были портированы с приставок на PC. Тот же Роберт Патрик участвовал в создании The Outfit, однако на нашей платформе детище Relic Entertainment не выходило. Несмотря на довольно строгие критерии отбора, предварительный вариант состоял почти из сотни фамилий. Потом он сократился до 50 пунктов. Однако в целях экономии драгоценных страниц пришлось продолжить отсеивание. Финальный этап вызвал в редакции немало споров. Мы исключили известного зрителям по «Бешеным псам» и «Настоящей любви» Криса Пена (Chris Penn), терминаторшу Кристанну Локен (Kristann Loken), Джованни Рибизи (Giovanni Ribisi), Франка Винсента (Frank Vincent), Адама Веста (Adam West), Каспера Ван Дьена (Casper Van Dien) и еще четырех актеров. В итоге получилось ровно 40 человек.

01

АЛЕК БОЛДУИН (ALEC BALDWIN)

Дата рождения: 3 апреля 1958 года.
Место рождения: Эмитвилл, Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1980 год.
Награды и номинации: номинации на премии «Оскар» и «Золотой глобус» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Тормоз» в 2004 году.
Избранная фильмография: «Охота за "Красным Октябрем"», «Перл Харбор», «Тормоз», «Авиатор», «Отступники», «Ложное искушение».
Персонажи в компьютерных играх: рассказчик в World in Conflict (2007 год).
Интересные факты: в юности собирался стать адвокатом; окончил Университет Джорджа Вашингтона по специальности «политические науки»; в 1995 году по версии журнала Empire вошел в сотню самых сексуальных актеров в истории кино.



02

МОНИКА БЕЛЛУЧЧИ (MONICA BELLUCCI)

Дата рождения: 30 сентября 1964 года.
Место рождения: Читта ди Кастелло, Умбрия, Италия.
Начало актерской карьеры: 1990 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сезар» в категории «Самая многообещающая актриса» за фильм «Квартира» в 1997 году; номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучшая женская роль второго плана» за фильм «Братство волка» в 2002 году.
Избранная фильмография: «Дракула», «Доберман», «Братство волка», «Астерикс и Обеликс: Миссия "Клеопатра"», «Необратимость», «Слезы солнца», «Матрица: Перезагрузка», «Матрица: Революция», «Страсти Христовы», «Братья Гримм», «Пристрели их».
Персонажи в компьютерных играх: Персефона в Enter the Matrix (2003 год) и The Matrix Online (2005 год), Кайлин в Prince of Persia: Warrior Within (2005 год).
Интересные факты: владеет итальянским, английским, французским и испанским языками; мечтает сыграть в одном фильме вместе с Робертом де Ниро (Robert De Niro); неоднократно попадала в десятку самых сексуальных женщин по версии различных глянцевых журналов для мужчин.

03

МАЙКЛ БЬЕН (MICHAEL BIEHN)

Дата рождения: 31 июля 1956 года.
Место рождения: Эннистон, Алабама, США.
Начало актерской карьеры: 1977 год.
Награды и номинации: премия «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль» за фильм «Чужие» в 1987 году.
Избранная фильмография: «Терминатор», «Чужие», «Бездна», режиссерская версия «Терминатор 2: Судный день», «Скала», «Планета страха».
Персонажи в компьютерных играх: Майкл Макнил в Command & Conquer: Tiberian Sun (1999 год).
Интересные факты: некоторое время работал фотомоделью; после первого прослушивания актеру не давали роль Кайла Риса в «Терминаторе» из-за того, что он говорил с южным акцентом; трижды играл в кино бойца спецподразделения «Морские котики».

04

МАРК ДАКАСКОС (MARK DACASCOS)

Дата рождения: 26 февраля 1964 года.
Место рождения: Гонолулу, Гавайи, США.
Начало актерской карьеры: 1985 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Братство волка» в 2002 году.
Избранная фильмография: «Американский самурай», «Двойной дракон», «Плачущий убийца», «Братство волка», «От колыбели до могилы», «Кочевник».
Персонажи в компьютерных играх: лейтенант Трой Картер в Wing Commander 4: The Price of Freedom.
Интересные факты: в девять лет хотел стать монахом; к 18 годам принял участие в более чем 200 турнирах по боевым единоборствам; обладатель черного пояса по системе Wun Hop Kuen Do.

05

РОЗАРИО ДОУСОН (ROSARIO DAWSON)

Дата рождения: 9 мая 1979 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1995 год.
Награды и номинации: номинация на премию MTV Movie Award в категории «Лучший поцелуй» за фильм «Город грехов».
Избранная фильмография: «Детки», «Люди в черном 2», «Александр», «Сокровища Амазонки», «Город грехов», «Рента», «Клерки 2», «Спуск», «Доказательство смерти».
Персонажи в компьютерных играх: Тина в Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure (2005 год).
Интересные факты: большая поклонница научно-фантастической вселенной «Звездный путь», умеет говорить на языке клингонов.

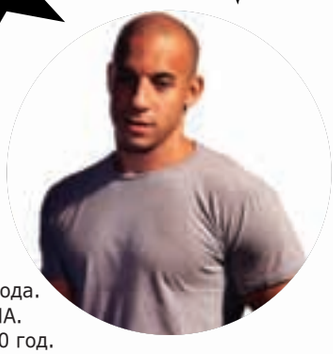
06

ДЭВИД ДУХОВНЫ (DAVID DUCHOVNY)

Дата рождения: 7 августа 1960 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1988 год.
Награды и номинации: номинации на премии «Сатурн» в категории «Лучший исполнитель мужской роли на ТВ» в 1997, 1998 годах и «Лучший актер» в 1999 году за фильм «Секретные материалы»; премия «Золотой глобус» в категории «Лучший актер телесериала» за фильм «Секретные материалы» в 1997 году, номинации в 1996, 1998 и 1999 годах.
Избранная фильмография: «Твин Пикс», «Секретные материалы», «Бетховен», «Калифорния», «Эволюция», «Образцовый самец».
Персонажи в компьютерных играх: агент Фокс Малдер в X-Files: The Game (1998 год), агент Тринадцатый в XIII (2003 год), Итан Коул в Area 51 (2005 год).
Интересные факты: магистр английской литературы Йельского университета; готовился защитить докторскую диссертацию по философии, тема работы: «Магия и технология в современной поэзии и прозе»; американская певица Бри Шарп (Bree Sharp) посвятила актеру песню.

07

ВИН ДИЗЕЛЬ (VIN DIESEL)



Дата рождения: 18 июля 1967 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1990 год.
Награды и номинации: номинации на премию MTV Movie Award в категории «Лучшая мужская роль» за фильм «Форсаж» в 2002 году и «Три икса» в 2003 году; премия «Золотая малина» в категории «Худшая мужская роль» за фильм «Хроники Риддика» в 2005 году.
Избранная фильмография: «Спасти рядового Райана», «Черная дыра», «Форсаж» «Три икса», «Одиночка», «Хроники Риддика», «Лысый нянька: Спецзадание», «Признайте меня виновным».
Персонажи в компьютерных играх: Ричард Риддик в The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004 год), Мило Бурик в Wheelman (2008 год).
Интересные факты: настоящее имя – Марк Синклер Винсент (Mark Sinclair Vincent); из-за высокого роста и худощавого телосложения одноклассники прозвали будущего актера Червяком; вот уже больше 20 лет является большим поклонником настольной ролевой игры Dungeons & Dragons.

08

УИЛЬЯМ ФИХТНЕР (WILLIAM FICHTNER)

Дата рождения: 27 ноября 1956 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1987 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучший исполнитель мужской роли на ТВ» за фильм «Вторжение» в 2006 году.
Избранная фильмография: «Малькольм Х», «Схватка», «Альбино Аллигатор», «Армагеддон», «Идеальный шторм», «Перл Харбор», «Падение черного ястреба», «Эквилибриум», «Лезвия славы».
Персонажи в компьютерных играх: Кен Розенберг в Grand Theft Auto: San Andreas (2004 год), Логан в Turok (2008 год).
Интересные факты: окончил университет со степенью «бакалавр криминалистики»; любимое блюдо – суши; большой поклонник хоккея, болеет за команду «Баффало Сейбрз».

09

ЛУИС ГУЗМАН (LUIS GUZMAN)

Дата рождения: 28 августа 1956 года.
Место рождения: Каей, Пуэрто-Рико.
Начало актерской карьеры: 1977 год.
Награды и номинации: премия FFCC Award в категории «Лучший актерский ансамбль» за фильм «Ночи в стиле буги».
Избранная фильмография: «Крокодил Данди 2», «Путь Карлито», «Замена», «Ночи в стиле буги», «Храбрец», «Глаза змеи», «Трафик», «Море Солтона», «Нация фастфуда».
Персонажи в компьютерных играх: Риккардо Диаз в Grand Theft Auto: Vice City (2002 год).
Интересные факты: некоторое время трудился в качестве социального работника; планировался на одну из ролей в фильме «Призрак».

10

ЛОУРЕНС ФИШБЕРН (LAURENCE FISHBURNE)

Дата рождения: 30 июля 1961 года.
Место рождения: Аугуста, Джорджиа, США.
Начало актерской карьеры: 1972 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Оскар» в категории «Лучший актер» за фильм «А при чем здесь любовь» в 1994 году; номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучший актер второго плана» за фильм «Матрица» в 2000 году.
Избранная фильмография: режиссерская версия «Апокалипсис сегодня»; «Бойцовая рыбка», «Красная жара», «А при чем здесь любовь», трилогия «Матрица», «Таинственная река», «Нападение на 13-й участок», «Миссия невыполнима 3», «Бобби».
Персонажи в компьютерных играх: Морфеус в Enter the Matrix (2003 год) и The Matrix Online (2005 год), Исайя Рид в True Crime: New York City (2005 год).
Интересные факты: актера часто путают с Сэмюэлем Л. Джексоном (Samuel L. Jackson); за съемки в двух сиквелах «Матрицы» получил 15 миллионов долларов и 3.75% от кассовых сборов.

11

МАРК ХЭМИЛЛ (MARK HAMILL)

Дата рождения: 25 сентября 1951 года.
Место рождения: Окленд, Калифорния, США.
Начало актерской карьеры: 1970 год.
Награды и номинации: премии «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль» за фильмы «Звездные войны: Эпизод 4 – Новая надежда», «Звездные войны: Эпизод 5 – Империя наносит ответный удар» и «Звездные войны: Эпизод 6 – Возвращение джедая» в 1978, 1981 и 1984 годах.
Избранная фильмография: «Звездные войны. Эпизод 4 – Новая надежда», «Звездные войны. Эпизод 5 – Империя наносит ответный удар», «Звездные войны. Эпизод 6 – Возвращение джедая», «Джей и Молчаливый Боб наносят ответный удар».
Персонажи в компьютерных играх: Люк Скайуокер в Star Wars (1983 год), детектив Франклин Мозли в Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993 год), полковник Кристофер Блейр в Wing Commander Academy (1993 год), Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994 год), Wing Commander 4: The Price of Freedom (1996 год) и Wing Commander: Prophecy (1997 год), вице-президент Corley Motors Адриан Рипбургер, Эммет и Тодд Ньюлен в Full Throttle (1995 год), Харабек в Starsiege: Tribes (1998 год), несколько персонажей в Icewind Dale: Heart of Winter (2001 год), Джокер и доктор Исаак Иверс в Batman: Vengeance (2001 год), помощник директора Уилсона в Soldier of Fortune 2: Double Helix (2002 год), Росомаха в X2: Wolverine's Revenge (2003 год), рассказчик в Call of Duty 2 (2005 год).
Интересные факты: 11 января 1977 года попал в страшную автомобильную аварию; после съемок в трех эпизодах «Звездных войн» успешно выступал на Бродвее; в честь актера названа звезда; с 2007 года Марк ведет свое шоу «Лучшие вещи» на Monster Radio.

12

ЛЭНС ХЕНРИКСЕН (LANCE HENRIKSEN)

Дата рождения: 5 мая 1940 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1961 год.
Награды и номинации: премия «Сатурн» в номинации «Лучший актер второго плана» за фильм «Трудная мишень» в 1994 году.
Избранная фильмография: «Близкие контакты третьей степени», «Терминатор», «Чужие», «Красавчик Джонни», «Чужой 3», «Трудная мишень», «Цвет ночи», «Быстрый и мертвый», «Мертвец», «Чужой против хищника».
Персонажи в компьютерных играх: Молов в Red Faction 2 (2002 год), Абаддон в Four Horsemen of the Apocalypse (игра не вышла), Томас Макгрудер в Gun (2005 год), адмирал Стивен Хакет в Mass Effect (2007 год).
Интересные факты: покинул дом в возрасте 12 лет; служил на флоте; должен был сыграть Терминатора, но Джеймс Кэмерон (James Cameron) изменил первоначальные планы и отдал актеру роль детектива Вуковича.

13

ДЕННИС ХОППЕР (DENNIS HOPPER)

Дата рождения: 17 мая 1936 года.
Место рождения: Додж-сити, Канзас, США.
Начало актерской карьеры: 1954 год.
Награды и номинации: премия Каннского кинофестиваля в категории «Лучший дебют», номинация на Золотую пальмовую ветвь в 1969 году, а также номинация на премию «Оскар» в категории «Лучший адаптированный сценарий» за фильм «Беспечный ездок» в 1970 году; номинация на премию «Оскар» в категории «Лучший актер второго плана» за фильм «Ребята из Индианы» в 1987 году.
Избранная фильмография: «Беспечный ездок», «Апокалипсис сегодня», «Бойцовая рыбка», «Синий бархат», «Ребята из Индианы», «Настоящая любовь», «Скорость», «Водный мир», «Земля мертвых».
Персонажи в компьютерных играх: мистер Красавчик в Hell: A Cyberpunk Thriller (1994 год), Уолтер Пенски в Black Dahlia (1998 год), Стив Скотт в Grand Theft Auto: Vice City (2002 год).
Интересные факты: увлекается фотографией и поэзией; в 70-е годы страдал от алкогольной и наркотической зависимостей; голос актера можно услышать в песне «Fire Coming Out of the Monkey's Head» группы Gorillaz.

14

АЙС-ТИ (ICE-T)

Дата рождения: 16 февраля 1958 года.
Место рождения: Ньюарк, Нью-Джерси, США.
Начало актерской карьеры: 1983 год.
Награды и номинации: номинация на премию MTV Movie Award в категории «Прорыв года» за фильм «Нью Джек Сити» в 1992 году.
Избранная фильмография: «Нью Джек Сити», «Рикошет», «Джонни Мнемоник», «Крутые стволы»,
Персонажи в компьютерных играх: Бешеный пес в Grand Theft Auto: San Andreas (2004 год), один из персонажей в Scarface: The World Is Yours.
Интересные факты: настоящее имя – Трэйси Мэрроу (Tracy Marrow); прослужил четыре года в армии; чуть не погиб во время вооруженного ограбления во времена своей бурной криминальной молодости.

15

МАЙКЛ АЙРОНСАЙД (MICHAEL IRONSIDE)

Дата рождения: 12 февраля 1950 года.
Место рождения: Торонто, Канада.
Начало актерской карьеры: 1977 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Джин» за фильм «Сканнеры» в 1982 году.
Избранная фильмография: «Сканнеры», «Лучший стрелок», «Вспомнить все», «Горец 2: Оживление», «Освободите Вилли», «Звездный десант», «Идеальный шторм», «Лифт», «Машинист».
Персонажи в компьютерных играх: Сэм Фишер в Tom Clancy's Splinter Cell (2002 год), Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004 год), Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (2005 год), Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agen (2006 год) и Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (2008 год), генерал Джек Грангер в Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007 год).
Интересные факты: должен был исполнить роль Робокопа, но позже режиссер выбрал Питера Уэллера (Peter Weller); большой поклонник профессионального реслинга.

16

СЭМЮЭЛЬ Л. ДЖЕКСОН (SAMUEL L. JACKSON)

Дата рождения: 21 декабря 1948 года.
Место рождения: Вашингтон, США.
Начало актерской карьеры: 1972 год.
Награды и номинации: премия Каннского кинофестиваля в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Любовная горячка» в 1991 году; номинация на премию «Оскар» и премия Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA) в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Криминальное чтиво» в 1995 году; премия Международного берлинского кинофестиваля в категории «Лучший актер» за фильм «Джеки Браун» в 1998 году.
Избранная фильмография: «Славные парни», «Любовная горячка», «Игры патриотов», «Настоящая любовь», «Заряженное оружие», «Парк юрского периода», «Криминальное чтиво», «Крепкий орешек 3: Возмездие», «Джеки Браун», «Звездные войны: Эпизод 1–3», «Убить Билла. Фильм 2», «Суперсемейка», «Змеиный полет», «Телепорт».
Персонажи в компьютерных играх: офицер Фрэнк Тенпенни в Grand Theft Auto: San Andreas (2004 год), Фрозон в The Incredibles (2004 год).
Интересные факты: играл в школьном оркестре на медных духовых инструментах; снялся в четырех фильмах с Брюсом Уиллисом; заядлый игрок в гольф.

17

КРИС КРИСТОФЕРСОН (KRIS KRISTOFFERSON)

Дата рождения: 22 июня 1936 года.
Место рождения: Браунсвилль, Техас, США.
Начало актерской карьеры: 1971 год.
Награды и номинации: премия «Золотой глобус» в категории «Лучший актер» за фильм «Рождение звезды» в 1977 году; номинация на премию «Оскар» в категориях «Лучшая музыка» и «Лучший оригинальный саундтрек» за фильм «Автор песен» в 1985 году.
Избранная фильмография: «Рождение звезды», «Конвой», «Тысячелетие», трилогия «Блэйд», «Расплата», «Планета обезьян», «Пиджак», «Нация фастфуда».
Персонажи в компьютерных играх: Нед Вайт в Gun (2005 год).
Интересные факты: капитан боевых ВВС США; писал песни для Джерри Ли Льюиса (Jerry Lee Lewis), Джонни Кэша (Johnny Cash) и Дженис Джоплин (Janis Joplin).

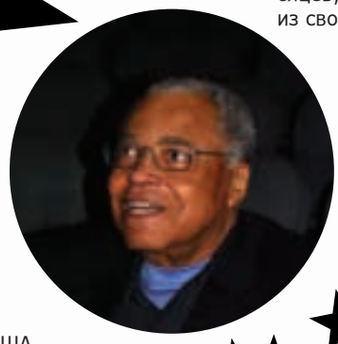
18

РЭЙ ЛИОТТА (RAY LIOTTA)

Дата рождения: 18 декабря 1954 года.
Место рождения: Ньюарк, Нью-Джерси, США
Начало актерской карьеры: 1978 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Золотой глобус» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Дикая штучка» в 1987 году.
Избранная фильмография: «Дикая штучка», «Славные парни», «Турбулентность», «Полицейские», «Кокаин», «Ганнибал», «Наркобарон», «Идентификация», «Револьвер», «Козырные тузы», «Реальные кабаны».
Персонажи в компьютерных играх: Томми Версетти в Grand Theft Auto: Vice City (2004 год).
Интересные факты: был усыновлен в возрасте шести месяцев; британская рок-группа «Линолеум» назвала одну из своих песен именем актера.

19

ДЖЕЙМС ЭРЛ ДЖОНС (JAMES EARL JONES)



Дата рождения: 17 января 1931 года.
Место рождения: Аркабутла, Миссисипи, США.
Начало актерской карьеры: 1963 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Оскар» и «Золотой глобус» в категории «Лучший актер», а также премия «Золотой глобус» в категории «Самый многообещающий дебютант» за фильм «Большая белая надежда» в 1971 году.
Избранная фильмография: «Большая белая надежда», «Звездные войны: Эпизод 4 – Новая надежда», «Звездные войны: Эпизод 5 – Империя наносит ответный удар», «Звездные войны: Эпизод 6 – Возвращение джедая», «Король-лев», «Звездные войны: Эпизод 3 – Месть Ситхов», «Роботы», «Очень страшное кино 4».
Персонажи в компьютерных играх: король Муфаса в The Lion King (1994 год), Дарт Вейдер в Monopoly Star Wars (1997 год), генерал Джеймс Соломон в Command & Conquer: Tiberian Sun (1999 год),
Интересные факты: заикался в детстве; после колледжа служил в армии офицером; именно Джонс произносит ставшую культовой в США фразу: «Это – CNN».

20

ТОМАС ДЖЕЙН (THOMAS JANE)

Дата рождения: 22 февраля 1969 года.
Место рождения: Балтимор, Мэриленд, США.
Начало актерской карьеры: 1986 год.
Избранная фильмография: «Без лица», «Ночи в стиле буги», «Кровавый четверг», «Глубокое синее море», «Магнолия», «Соблазн», «Милашка», «Ловец снов», «Каратель».
Персонажи в компьютерных играх: Фрэнк Кастл в The Punisher (2004 год), Колтон Вайт в Gun (2005 год).
Интересные факты: долгое время работал в театре; ради главной роли в фильме «Каратель» нарастил гору мускулов; крестный отец актера – Рутгер Хауэр (Rutger Hauer).

21

ЧИЧ МАРИН (CHEECH MARIN)

Дата рождения: 13 июля 1946 года.
Место рождения: Лос-Анджелес, Калифорния, США.
Начало актерской карьеры: 1978 год.
Избранная фильмография: «Укуренные», «Король-лев», «Отчаянный», «От заката до рассвета», трилогия «Дети шпионов», «Детектив Нэш Бриджес», «Однажды в Мексике», «Тачки», «Планета страха».
Персонажи в компьютерных играх: Банзай в The Lion King (1994 год), Рамон в Cars (2006 год), Гаспа Гомес в Scarface: The World Is Yours (2006 год).
Интересные факты: добился большой популярности в качестве юмориста (комический дуэт «Чич и Чонг»); прибыль от фильма «Укуренные» в 20 раз превысила бюджет (2 и 40 миллионов долларов соответственно); удочерил девочку из приюта.

22

МАЙКЛ МЭДСЕН (MICHAEL MADSEN)

Дата рождения: 25 сентября 1958 года.
Место рождения: Чикаго, Иллинойс, США.
Начало актерской карьеры: 1982 год.
Избранная фильмография: «Дорз», «Тельма и Луиза», «Бешеные псы», дилогия «Освободите Вилли», «Побег», «Донни Браско», «Умри, но не сейчас», «Убить Билла. Фильм 1 и 2», «Блуберри», «Город грехов».
Персонажи в компьютерных играх: Тони Киприани в Grand Theft Auto 3 (2001 год), Рафферти в True Crime: Streets of LA (2003 год), Таннер в Driv3r (2004 год), мистер Блондин в Reservoir Dogs (2006 год).
Интересные факты: персонаж Мэдсена мистер Блондин из «Бешеных псов» вошел в топ-200 самых лучших героев и злодеев по версии Американского института киноискусства; Дэннис Хоппер написал предисловие к книге актера «Горящие в раю»; Квентин Тарантино (Quentin Tarantino) предлагал Майклу роль Винсента Веги в «Криминальном чтиве», но тот отказался из-за занятости в фильме «Уайатт Эрп».

23

КАЙЛ МАКЛАХЛЕН (KYLE MACLACHLAN)

Дата рождения: 22 февраля 1959 года.
Место рождения: Якима, Вашингтон, США.
Начало актерской карьеры: 1984 год.
Награды и номинации: премия «Золотой глобус» в категории «Лучший актер телесериала» за фильм «Твин Пикс» в 1991 году.
Избранная фильмография: «Дюна», «Синий бархат», «Твин Пикс», «Дорз», «Байки из склепа», «Процесс», «Шоугелз», «Гамлет».
Персонажи в компьютерных играх: Дональд Лав в Grand Theft Auto 3.
Интересные факты: обучался игре на органе; любимый актер режиссера Дэвида Линча (David Lynch); держит в доме двух собак.

24

МАЛКОЛЬМ МАКДАУЭЛЛ (MALCOLM MCDOWELL)

Дата рождения: 13 июня 1943 года.
Место рождения: Лидс, Йоркшир, Великобритания.
Начало актерской карьеры: 1964 год.
Награды: номинация на премию «Золотой глобус» в категории «Лучшая мужская роль» за фильм «Заводной апельсин» в 1972 году; номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль» за фильм «Путешествие в машине времени» в 1980 году.
Избранная фильмография: «Заводной апельсин», «О, счастливчик!», «Калигула», «Голубой гром», «Звездный путь: Поколения», «Война и мир».
Персонажи в компьютерных играх: адмирал Сэр Джеффри Толвин в Wing Commander Academy (1993 год), Wing Commander 3: Heart of the Tiger (1994 год) и Wing Commander 4: The Price of Freedom (1996 год), Стюарт Дэвенпорт в Mummy: Tomb of the Pharaoh (1996 год), доктор Толиан Сорин в Star Trek: Generations (1997 год).
Интересные факты: в детстве работал в пабе у своего отца; в 80-е годы наркотическая зависимость чуть не поставила жирный крест на карьере актера.

25

РОБЕРТ ПАТРИК (ROBERT PATRICK)

Дата рождения: 5 ноября 1958 года.
Место рождения: Мариета, Джорджиа, США.
Начало актерской карьеры: 1986 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Терминатор 2: Судный день» в 1992 году, премия «Сатурн» в категории «Лучший исполнитель мужской роли на ТВ» за фильм «Секретные материалы» в 2001 году.
Избранная фильмография: «Крепкий орешек 2», «Терминатор 2: Судный день», «Стриптиз», «Факультет», «Дети шпионов», «Секретные материалы», «Ангелы Чарли: Только вперед», «Команда 49: Огненная лестница», «Переступить черту», «Мост в Терабитию».
Персонажи в компьютерных играх: T-1000 в Terminator 2: Judgment Day (1992 год), Бостон Лоу в The Dig (1995 год).
Интересные факты: перед тем как стать актером, успел поработать строителем, официантом и маляром; обожает мексиканскую кухню.

26

КЛАЙВ ОУЭН (CLIVE OWEN)

Дата рождения: 3 октября 1964 года.
Место рождения: Ковентри, Великобритания.
Начало актерской карьеры: 1987 год.
Награды и номинации: премии «Золотой глобус» и Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA), а также номинация на «Оскар» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Близость» в 2005 году; премия «Сатурн» в категории «Лучшая актер» за фильм «Дитя человеческое» в 2007 году.
Избранная фильмография: «Идентификация Борна», «Король Артур», «Близость», «Город грехов», «Не пойман – не вор», «Дитя человеческое», «Пристрели их», «Золотой век».
Персонажи в компьютерных играх: Лев Аррис в Privateer 2: The Darkening (1996 год).
Интересные факты: после окончания школы Клайв два года жил на пособие по безработице; в драме «Влечение» играл узника концлагеря Дахау с нетрадиционной сексуальной ориентацией.

27

РОН ПЕРЛМАН (RON PERLMAN)

Дата рождения: 13 апреля 1950 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1979 год.
Награды и номинации: премия «Золотой глобус» в категории «Лучший актер телесериала» в 1989 году, а также две номинации на «Эмми» в категории «Лучшая главная роль в драматическом сериале» за фильм «Красавица и чудовище» в 1988 и 1989 годах.
Избранная фильмография: «Полицейская академия 7: Миссия в Москве», «Чужой 4: Воскрешение», «Враг у ворот», «Блэйд 2», «Хеллбой: Герой из пекла».
Персонажи в компьютерных играх: Рене Корда в Chronomaster (1995 год), рассказчик в Fallout (1997 год), Fallout 2 (1998 год), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001 год) и Fallout 3 (2008 год), Вульфден в Icewind Dale: Heart of Winter (2001 год), Джаггер Вэланс в The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004 год), лорд Худ в Halo 2 (2004 год), майор Худу Браун в Gun (2005 год), Слэйд в Turok (2008 год).
Интересные факты: Рон специально поступил в Университет штата Миннесоты, чтобы быть поближе к известному театру Гатри; во время съемок «Хеллбоя: Героя из пекла» в эпизоде в метро сломал себе ребро.

28

ГЭРИ ОЛДМАН (GARY OLDMAN)

Дата рождения: 21 марта 1958 года.
Место рождения: Лондон, Великобритания.
Начало актерской карьеры: 1982 год.
Награды и номинации: премия «Сатурн» в категории «Лучший актер» за фильм «Дракула» в 1993 году, номинации в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильмы «Затерянные в космосе» и «Гарри Поттер и узник Азкабана» в 1999 и 2005 годах.
Избранная фильмография: «Сид и Нэнси», «Фирма», «Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе», «Дракула», «Леон», «Пятый элемент», «Самолет президента», «Затерянные в космосе», «Трасса 60», «Гарри Поттер и узник Азкабана», «Бэтмен: Начало», «Гарри Поттер и кубок огня», «Гарри Поттер и орден Феникса».
Персонажи в компьютерных играх: Жан-Батист Эммануэль Зорг в The Fifth Element (1998 год), сержант Джек Барнс в Medal of Honor: Allied Assault – Spearhead (2003 год), агент Мастерсон в True Crime: Streets of LA (2003 год).
Интересные факты: в 16 лет ушел из школы и стал работать продавцом спортивного снаряжения; на счету актера несколько престижных театральных премий; за огромный талант и трудолюбие голливудские коллеги в шутку называют Олдмана Актером Актерычем.

29 ДЖО ПАНТОЛИАНО (JOE PANTOLIANO)

Дата рождения: 12 сентября 1951 года.
Место рождения: Хобокен, Нью-Джерси, США.
Начало актерской карьеры: 1974 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Связь» в 1997 году.
Избранная фильмография: «Империя солнца», «Беглец», «Связь», дилогия «Плохие парни», «Служители закона», «Матрица», «Помни», «Сорвиголова», «Клан Сопрано».
Персонажи в компьютерных играх: Тим Притчард в Majestic (2001 год), Луиджи Готерелли в Grand Theft Auto 3 (2001 год).
Интересные факты: в 17 лет переехал из Нью-Джерси в Манхэттен, чтобы учиться на парикмахера; любимый фильм актера – «Шрек».

30 ЖАН РЕНО (JEAN RENO)

Дата рождения: 30 июля 1948 года.
Место рождения: Касабланка, Марокко.
Начало актерской карьеры: 1979 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сезар» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Голубая бездна» в 1989 году; номинации на премию «Сезар» в категории «Лучший актер» за фильмы «Пришельцы» и «Леон» в 1994 и 1995 годах.
Избранная фильмография: «Подземка», «Голубая бездна», «Никита», «Пришельцы», «Леон», «Миссия невыполнима», «Ягуар», «Годзилла», «Ронин», «Багровые реки», «Васаби», «Невезучие», «Отель "Руанда"», «Розовая пантера», «Код да Винчи», «Эскадрилья Лафайет».
Персонажи в компьютерных играх: Жак Бланк в Onimusha 3 (2004 год).
Интересные факты: настоящее имя – Хуан Морено и Херреро Хименес; в начале актерской карьеры расстался с женой-моделью и в одиночку воспитывал двоих детей; отказался от роли агента Смита в «Матрице» из-за занятости в фильме «Годзилла».

31 ЮРГЕН ПРОХНОВ (JURGEN PROCHNOW)

Дата рождения: 10 июня 1941 года.
Место рождения: Берлин, Германия.
Начало актерской карьеры: 1970 год.
Избранная фильмография: «Лодка», «Дюна», «Полицейский из Беверли-Хиллз 2», «Судья Дредд», «Английский пациент», «Самолет президента», «Убийцы на замену», «Код да Винчи».
Персонажи в компьютерных играх: Ксавье Шонди в Privateer 2: The Darkening (1996 год).
Интересные факты: один из самых преуспевающих немецких актеров в Голливуде; был кандидатом на роль Терминатора; во время съемок «Дюны» сильно обжег щеку.

32 БЕРТ РЕЙНОЛЬДС (BURT REYNOLDS)

Дата рождения: 11 февраля 1936 года.
Место рождения: Вейкросс, Джорджия, США.
Начало актерской карьеры: 1959 год.
Награды и номинации: премия «Золотая малина» в категории «Худший актерский дуэт» за фильм «Стриптиз» в 1996 году; номинация на «Оскар» и премию Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA), а также премия «Золотой глобус» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Ночи в стиле буги» в 1998 году.
Избранная фильмография: «Избавление», «Переключая каналы», «Стриптиз», «Ночи в стиле буги».
Персонажи в компьютерных играх: Авери Каррингтон в Grand Theft Auto: Vice City (2002 год).
Интересные факты: подавал большие надежды как игрок в американский футбол, но из-за травмы колена был вынужден завершить спортивную карьеру; снялся в большом количестве так называемых спагетти-вестернов; отказался от главной роли в фильме «Язык нежности», за которую Джек Николсон (Jack Nicholson) получил «Оскара».

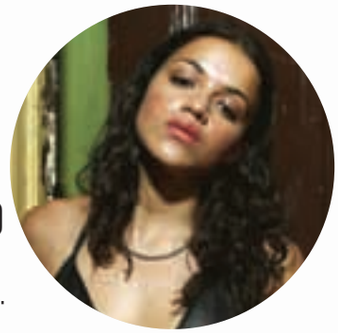
33

ДЖЕЙСОН СТЕТХЭМ (JASON STATHAM)

Дата рождения: 12 сентября 1972 года.
Место рождения: Лондон, Великобритания.
Начало актерской карьеры: 1998 год.
Избранная фильмография: «Карты, деньги, два ствола», «Большой куш», «Костолом», дилогия «Перевозчик», «Ограбление по-итальянски», «Сотовый», «Соучастник», «Револьвер», «Розовая пантера», «Адреналин», «Война», «Ограбление на Бейкер-Стрит».
Персонажи в компьютерных играх: штурмовик в Red Faction 2 (2002 год), сержант Вотерс в Call of Duty (2003 год).
Интересные факты: выступал за английскую олимпийскую сборную по прыжкам в воду; семь лет встречался с моделью и актрисой Келли Брук (Kelly Brook), сыгравшей Ники Моррис в Need for Speed: Underground 2.

34

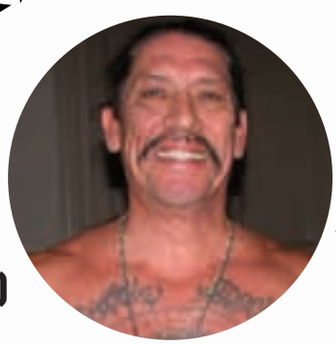
МИШЕЛЬ РОДРИГЕС (MICHELLE RODRIGUEZ)



Дата рождения: 12 июля 1978 года.
Место рождения: Сан-Антонио, Техас, США.
Начало актерской карьеры: 2000 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучшая женская роль второго плана» за фильм «Остаться в живых» в 2006 году; номинация на премию «Золотая малина» в категории «Худшая женская роль второго плана» за фильм «Бладрейн» в 2007 году.
Избранная фильмография: «Форсаж», «Обитель зла», «S.W.A.T. Спецназ города Ангелов», «Остаться в живых».
Персонажи в компьютерных играх: Салита в Driv3r (2004 год), женщина-морпех в Halo 2 (2004 год).
Интересные факты: была выгнана из шести различных школ; любит кататься на коньках и играть на фортепиано; в 2002 году была арестована за нападение на свою соседку.

35

ДЭННИ ТРЕХО (DANNY TREJO)



Дата рождения: 16 мая 1944 года.
Место рождения: Лос-Анджелес, Калифорния, США.
Начало актерской карьеры: 1983 год.
Награды и номинации: премия Международного нью-йоркского фестиваля видео- и кинофильмов в категории «Лучший актер» за фильм «Долина ангелов» в 2007 году.
Избранная фильмография: «Тюряга», «Схватка», «Отчаянный», «Ягуар», «От заката до рассвета», «Воздушная тюрьма», «Убийцы на замену», «Инферно», трилогия «Дети шпионов», «Море Солтона», «Три икса», «Планета страха», «Долина ангелов».
Персонажи в компьютерных играх: Умберто Робина в Grand Theft Auto: Vice City (2002 год).
Интересные факты: один из самых работоспособных артистов в Голливуде: в среднем за год снимается в четырех фильмах; единственный из актерского состава оригинального фильма снялся во всех сиквелах «От заката до рассвета».

36

МИККИ РУРК (MICKEY ROURKE)

Дата рождения: 16 сентября 1956 года.
Место рождения: Скэнектеди, Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1979 год.
Награды и номинации: премия «Сатурн» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Город грехов».
Избранная фильмография: «Бойцовая рыбка», «9 1/2 недель», «Сердце ангела», «Красавчик Джонни», «Дикая орхидея», «Харли Дэвидсон и ковбой Мальборо», «Кровавый четверг», «Убрать Картера», «Однажды в Мексике», «Гнев», «Город грехов», «Домино», «Громобой».
Персонажи в компьютерных играх: Иерихон в Driv3r (2004 год), Терренс Хиггинс в True Crime: New York City (2005 год).
Интересные факты: на теле актера семь татуировок; был профессиональным боксером с 1991 по 1995 год; эпизоды с участием актера в фильме «Тонкая красная линия» были вырезаны из финального варианта.

37

КРИСТОФЕР УОКЕН (CHRISTOPHER WALKEN)

Дата рождения: 31 марта 1943 года.
Место рождения: Нью-Йорк, США.
Начало актерской карьеры: 1979 год.
Награды и номинации: премия «Оскар» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Охотник на оленей» в 1979 году, номинация на премию «Оскар» и премия Британской академии кино и телевизионных искусств (BAFTA) в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Поймай меня, если сможешь» в 2002 и 2003 годах.
Избранная фильмография: «Охотник на оленей», «Псы войны», «Вид на убийство», «Возвращение Бэтмэна», «Настоящая любовь», «Криминальное чтиво», «Герой – одиночка», «Сонная лощина», «Любимцы Америки», «Четверо похорон и одна свадьба», «Поймай меня, если сможешь», «Сокровище Амазонки», «Степфордские жены», «Гнев», «Домино», «Клик: С пультом по жизни», «Лак для волос».
Персонажи в компьютерных играх: детектив Винс Магнотта в Ripper (1996 год), Дэвид Хасан в Privateer 2: The Darkening (1996 год), Джордж в True Crime: Streets of LA (2003 год), Гэбриэль Виттинг в True Crime: New York City (2005 год).
Интересные факты: некоторое время работал дрессировщиком львов; почти никогда не отказывается от предлагаемых ему ролей; фильмы с участием актера в совокупности собрали в американском прокате свыше 2 миллиардов долларов.

38

ДЖЕЙМС ВУДС (JAMES WOODS)

Дата рождения: 18 апреля 1947 года.
Место рождения: Вернал, Юта, США.
Начало актерской карьеры: 1971 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Оскар» в категории «Лучший актер» за фильм «Сальвадор» в 1987 году; номинация на премии «Оскар» и «Золотой глобус» в категории «Лучшая мужская роль второго плана» за фильм «Призраки Миссисиппи» в 1997 году.
Избранная фильмография: «Видеодром», «Однажды в Америке», «Сальвадор», «Полицейский», «Напролом», «Чаплин», «Специалист», «Казино», «Никсон», «Контакт», «Вампиры», «Каждое воскресенье», «Девственницы-самоубийцы», «Очень страшное кино 2», «Будь круче», «Лови волну».
Персонажи в компьютерных играх: Повелитель мертвых в Disney's Hercules (1997 год); Гар Хоб в Of Light and Darkness: The Prophecy (1998 год), Майк Торено в Grand Theft Auto: San Andreas (2004 год), Джордж Шеффилд в Scarface: The World Is Yours (2006 год), Реджи в Surf's Up (2007 год).
Интересные факты: после четырех лет обучения покинул Массачусеттский технологический институт; выступал на Бродвее; в 1998 году получил звезду на голливудской аллее славы.

39

ПИТЕР УЭЛЛЕР (PETER WELLER)

Дата рождения: 24 июня 1947 года.
Место рождения: Стивенс Поинт, Висконсин, США.
Начало актерской карьеры: 1973 год.
Награды и номинации: номинация на премию «Сатурн» в категории «Лучший актер» за фильм «Робот-полицейский» в 1988 году; номинация на премию «Оскар» в категории «Лучший короткометражный фильм» за картину «Партнеры» в 1994 году.
Избранная фильмография: «Робот-полицейский», «Робот-полицейский 2», «Крикуны».
Персонажи в компьютерных играх: Джеффри Уилсон Codename: Panzers, Phase Two (2005 год).
Интересные факты: в начале 80-х выступал в джаз-банде в одном из небольших клубов Лос-Анджелеса; любит курить сигары.

40

МИХАИЛ ПОРЕЧЕНКОВ

Дата рождения: 9 марта 1969 года.
Место рождения: Санкт-Петербург, Россия.
Начало актерской карьеры: 1994 год.
Награды и номинации: заслуженный артист Российской Федерации (звание присвоено в 2006 году).
Избранная фильмография: «Особенности национальной политики», «9 рота», «Связь», «1612», «Ликвидация».
Персонажи в компьютерных играх: Белый в игре «Инстинкт» (2007 год).
Интересные факты: за 10 дней до выпуска ушел из Таллиннского высшего военно-политического училища; некоторое время работал в багетной мастерской; артист Московского художественного академического театра имени А.П. Чехова (МХАТ). **PG**

ИСТОРИИ ЛИБЕРТИ

СИТИ

Ты ведь не думаешь, дражайший читатель, что GTA IV это только гонки на украденных авто, жирные кровавые кляксы на асфальте, матерящиеся иммигранты и торжество отечественной попсы в начальных титрах? Но разве стали бы мы уделять этому место в журнале? Нет-нет, мы расскажем тебе совсем не об этом.

Как, скажи, один человек, пусть даже невероятно талантливый, сможет рассказать об огромном городе, пробыв в нем несколько недель? Сможет ли он узнать все тайны мегаполиса, посетить места, где встречаются влюбленные или разыгрываются трагедии почти вселенского масштаба? Откуда ему, впервые увидевшему крупную брусчатку перед входом в банк, знать, что именно тут свел счеты с жизнью отец двоих детей, честнейший человек, отличный работник и, вот незадача, торговец наркотиками, проигравшийся в пух в ночном казино? Никаких самозванцев, пусть о жизни Либерти Сити расскажут те, кто каждый день встречает тут рассветы и закаты, пусть жители города сами поделятся впечатлениями.

ТАКСИСТ

По счетчику платил Роман Епишин

Город свободы? Приятель, скажи, вот как ты представляешь себе эту свободу? Бьюсь об заклад, точно так, как рисуют индюки-политиканы. По их указке ты бегаешь на выборы, наивно полагая, будто что-то решаешь, слепо веришь их бредням о правах и равенстве. Чушь и вздор! На большой земле не осталось настоящей свободы, и проколоть мне все четыре колеса, если я не прав.

Только у нас в Либерти Сити можно вздохнуть полной грудью. Нет, ты не подумай, бесплатными пирогами тут не балуют и по 100 грамм за красивые глаза не наливают. Но если пошевелишься, то на хлеб с маслом и красной икрой заработаешь – зуб даю. Вот взять хотя бы меня: ведь без гроша в кармане приехал, а теперь и крыша над головой есть, и кое-какие пожитки, и работа надежная. Таксисты здесь в цене, ведь город-то не чета родному Урюпинску – покрупнее иной столицы будет. Сам прикинь: три огромных острова, и на каждом жизнь кипит, будто тосол в перегретом моторе. Кого-то нужно до дома подбросить, кто-то покутить собрался как следует – баров и ресторанов здесь хоть лопатой греби. Я тоже давеча решил подарок себе сделать и в стрип-клуб тайком от жены умотал – там девчонки такое вытворяют, чуть сам из штанов не выпрыгиваешь!

Так и колесишь с утра до ночи – благо дороги гладкие, словно по стеклу катишься, и водители в основном культурные. Вот ты у нас когда-нибудь видел, чтоб машины ровными рядами шли? А здесь это обычное дело! На красный все дружно тормозят, никто вперед не лезет, не сигналит, не обгоняет – иногда, представь, даже скучно становится, уж шибко все правильные. Ну мы-то, таксисты, чего греха таить, временами «дисциплину хулиганим», хехе. А что прикажешь делать, если клиент над ухом жужжит, торопит? Бывает, и на встречку вырулишь, и столб иной раз сшибешь – ерунда, все окупается. Самое главное, менты на такой произвол сквозь пальцы смотрят, у них и поважнее дел хватает.

Неспокойно в Либерти Сити, тут уж ничего не попишешь. Это я такой честный: кручу баранку за свои кровные и в грязные шабашки не лезу. Но молодые да горячие разве устоят перед соблазном? Есть у меня кореш Рома, тоже извозом промышляет. Так вот к нему брательник приехал, поначалу было в таксисты подался, да только недолго за баранкой просидел – с братвой местной, поганец, снюхался. В итоге и брату головную боль обеспечил, и сам под пулями ходит. Давно о нем, кстати, не слышал, может, уже и отбегал свое. А Ромка, дурак, еще за него заступается. Говорит, это он с виду такой бык узколобый, а на самом деле очень ранимый, добрый и справедливый. И в Либерти-то якобы не просто так приехал, а с какой-то чуть ли не священной миссией. Прямо мать Тереза в трениках, блин! Не верю я всей этой лапше, бандит – он и есть бандит. Нет, оно, конечно, бывает, что человек совсем не такой, каким кажется, – в Либерти каждый себе на уме, и первое впечатление зачастую обманчиво. Но бандитов-то я за версту чую, иначе в нашем деле нельзя.

Вон гопники местные вообще обнаглели – могут и из машины вытряхнуть! Сам видел: мужик один зазевался и своим ведром на колесах какую-то спортивную красотку притер. Так из нее вывалился бугай и всыпал тому мужику как следует. Спрашиваешь, откуда у молодежи столько жестокости? Так я тебе скажу – телевидением и радио ей мозги промывают! Я лично за рулем только старые песни слушаю, но выбор-то до неприличия огромен. Тут тебе и буханье с бряцаньем, которое они тяжелым роком называют, и всякая попса на любой вкус, и даже какие-то шарлатаны попадаются со своими сеансами ясновидения. Представь, этак звонишь ты в эфир, а тебе твою предыдущую жизнь описывают. Послушал я это дело, так чуть со смеху не умер. Одному чудаку гадалка заявила, что несколько веков назад он был по уши влюблен в какого-то жирного мужика и у них, мол, даже интим был. Вот пацаны такой ахинеи наслушаются и звереют. А здешние мультики видел? Ума не приложу, в каком дурмане можно подобный бред сочинить! Добавь к этому целую кучу зомбирующих каналов, да еще интернет-кафе компьютерные по всему городу натыканы, вот и получишь испорченную молодежь.

Я, когда от всей этой кутерьмы устаю, уезжаю куда-нибудь на побережье, благо океан со всех сторон. Не поверишь, будто в другом мире оказываешься, особенно если после ночной смены на восход успеть. По мне так Либерти Сити – самое красивое место в мире. Здесь даже мусор какой-то особенный, так что и на загаженном пляже можно приобщаться к прекрасному. А как все сияет после дождя – загляденье! Вот подкоплю деньжат и куплю яхту – то-то начнется романтика. И ты, приятель, не дури, оставайся здесь, точно говорю – не пожалеешь, чтоб у меня бензонасос поломался! Вот мы и приехали: тебе здесь вверх по улице и направо. Ну, бывай!

ХОЗЯИН РЕСТОРАНЧИКА

Хотдоги, среднюю коку и картофель деревенский дегустировал Сергей Думаков

Заходи, заходи! Ты, конечно, уже бывал здесь, у меня прекрасная память. Знаешь, я тебя узнал по походке, еще до того, как разглядел в лицо. Что? Ты спрашиваешь, как я могу знать что-то о городе, целый день протирая штаны о стойку этой забегаловки? Да ты не стой, садись – видишь вон тот столик в углу… Со вчерашнего дня он навсегда свободен. Протираю штаны, говоришь? Ну да, протираю, только о городе знаю побольше многих, потому что каждую минуту вижу его плоть и кровь. Каждую минуту я вижу его жителей.

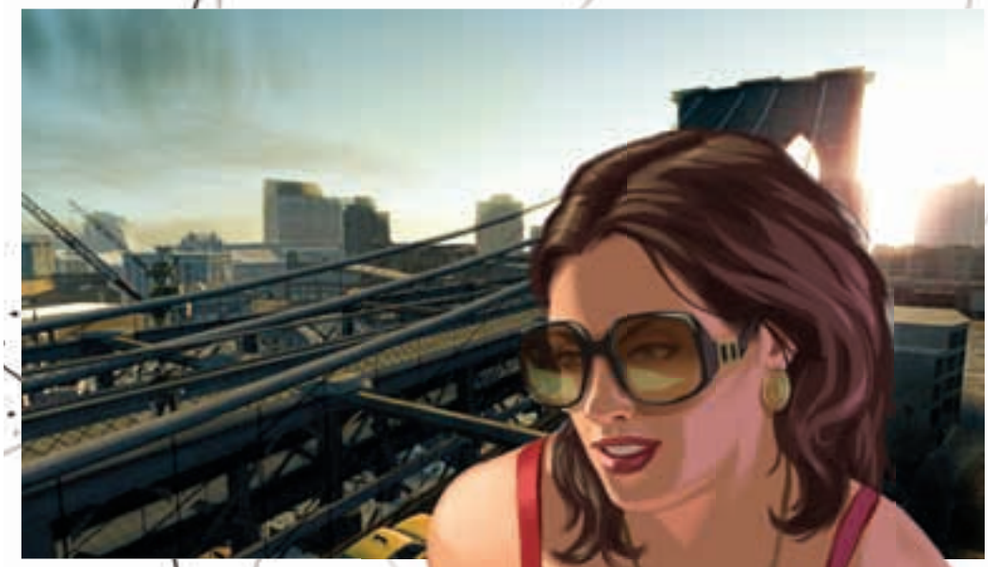
И иногда мне кажется, что я попал в кино – одно из тех, что пачками крутят по кабельному. Вот этот столик – знаешь, почему за ним никто не сидит и не будет сидеть еще очень долго? Потому что того человека, который на протяжении долгих недель сидел именно на этом месте, третьего дня застрелили.

На том самом месте, где ты сейчас стоишь. Он был геем. Голубком, как говорит один мой знакомый. Не то чтобы я против геев, но другие посетители его недолюбливали – на редкость неприятный тип, пользовался моим заведением для того, чтобы знакомиться с новыми, гхм, приятелями, и все же до тех пор, пока он не причинял проблем остальным, он был всего лишь еще одним клиентом. И представь же мое удивление, когда один из его новых дружков – разве что лицом чуть более грубоватый, чем обычно, – встает, достает из кармана пушку и вышибает несчастной машке мозги! И крику же здесь было… Помню, я еще испугался – а вдруг следующая пуля достанется мне? Нет, парень спокойно убрал пистолет и быстро вышел наружу – вдали уже гудели полицейские сирены; сел на мотоцикл – и был таков.

Говорю тебе, здесь все как в кино – и эта жизнь иногда даже бывает больше похожа на фильм, чем сам фильм.

Здесь даже мусор какой-то особенный, так что и на загаженном пляже можно приобщаться к прекрасному.

А намедни с соседнего дома человек упал. Прямо под окна. Насмерть, конечно. Пятнадцатый этаж, чего ты хочешь? И никто ничего так и не выяснил – как, зачем, кто помог… На каждом шагу, на каждом шагу такое.
Держи-ка, это за счет заведения.
А за углом мусорный бак стоит, видел? Чистый такой. Там ямайцы пакетики с травой прячут, а другие ниггеры достают. Типа бизнес такой, сечешь? Я уже и к сержанту нашему подходил, просил разобраться, а он мне в ответ только – не суйся, Джон, не в свое дело, сами знаем, что и как. Это уже потом мне один хороший человек сказал, что сержант этот весь этот базар и организовал. Мне, кстати, на второй день после того разговора стекла побили. Кино, да и только.
Да я уже привык. Ведь не только же плохое бывает! Вот парочек больше захаживать стало – не таких, как этот чудик водил, упокой господь его грешную душу, а нормальных, с девчонками. Сядут, возьмут по гамбургеру и в глаза друг другу смотрят – не налюбуешься! Потом дротики возьмут, в мишень бросают – а паренек почти всегда девчонку за бедра держит, а она вроде как и не против, и я думаю про себя: ну давай, старик, сегодня вечером тебе непременно обломится, ха-ха-ха…
Хотя жизнь последнее время неспокойная. Вот недавно человека на перекрестке сбили, один паренек скорую вызвать уже собрался, как вдруг подбегают к нему два таких типчика, не кипишись, говорят, все нормально, сейчас мы чуваку поможем… Достают телефон, набирают номер и говорят, никого не стесняясь: «Стэн, у нас тут свежачок, все вроде бы целое, только башка – всмятку, а нутро, похоже, ничего, тебе везти, ты же просил?» Так-то.
Так что кино – кином, только кино разное бывает. И смешное, и грустное. Я вот котлетами торгую – так чаще смешное примечаю, хотя и с грустным сталкиваться приходится… И все равно думаю, что Либерти Сити – лучший город. Хотя бы потому, что я чувствую себя здесь на своем месте. Здесь все на своем месте – и живые, и мертвые. Точно так же на своем месте, как и эти рассветы с закатами. И даже если кажется иной раз, что есть же кто-то, расставивший этих людей и эти предметы на свои места – кажется, таких зовут режиссерами? – мне хватает мудрости принять эту мысль спокойно.



НОЧНАЯ БАБОЧКА МИСС САЙГОН

Пил холодный кофе и вел задушевные беседы Александр Каныгин

Город? Дыра! Что вы вообще все в нем находите? Словно проведенные по линейке дороги слева направо и сверху вниз, между ними коробки домов понатыканы – все! Да ты на местных взгляни: не люди – роботы. Из офиса в свой район на окраине едут дрыхнуть, утром снова толкаются в пробках, чтобы попасть вовремя на 42-й этаж к началу совещания. Скукота! Есть тут один красавчик, приехал вроде бы брата выручать. Как бы не так! Все едут сюда за мечтой, глупцы, уверены, что скоро у них будут и деньги, и машины, и девушки. Что уж этот-то город решит все их проблемы, жизнь заиграет новыми красками, и даже кататься от одной точки на карте к другой будет жуть как увлекательно… А на деле? А на деле, конечно, все быстро превращается в обычную безвкусную жвачку. Бежал от нее и к ней приехал, даже в порту этих перелетных птичек встречает электронный голос кого? Глюкозы – здрасте, приехали, давно не слышали! Я стою на этой улице каждый вечер, думаешь, я не вижу, что тут происходит, чем живут люди? Съезди туда, забери того, верни его домой, своди подругу в клуб, доставь в целости и сохранности в квартирку… Тьфу! Свобода Либерти Сити лишь иллюзия, ширма, за которой спрятаны чугунные полозья сюжета, расписывающего по минутам действия всех и каждого в этом треклятом городе. Знаешь, зачем люди здесь носят мобильные телефоны? Чтобы им говорили, что делать, сами они не догадываются, да и бессильны зайти в магазин или, скажем, покататься на аттракционах, если того не захотят творцы, создавшие мегаполис.

Они просчитались. Занятые мыслями о глобальном открытом мире, где день сменяет ночь, по улицам ходят сотни людей, а по телевизору крутят рекламу службы в полиции, творцы забыли о мелочах. Я сама видела, как один парень пытался сесть на фуникулер и провалился сквозь его платформу! Как бабушку, вышедшую из машины, сбила полицейская тачка, летящая по встречной полосе. Да что это я! Девушки, что работают в нашем салоне (а он лучший в городе, не хочешь поразвлечься?), иногда теряют голову: словно зомби, идут на улицу, утыкаются в забор или мусорный бак и маршируют на месте. Этот город перестает существовать, как только ты закрываешь глаза или отворачиваешься. Полиция не обратит внимания на лужу крови или труп на проезжей части, но вызовет вертолеты поддержки, прыгни ты в воду. Если купальщик не утонет, его расстреляют из крупнокалиберных пулеметов.

Ладно, все было бы ничего, если бы не эти ужасные дороги. Мой тебе совет: пользуйся такси или рискуешь вовсе не добраться до пункта назначения. А то вот ведь как бывает: знакомые ребята решили разжиться деньжатами, взять банк. И в хранилище вроде пробрались, и через полицейские кордоны пробились, и даже умудрились пройти по подземным тоннелям в другую часть города! Что же ты думаешь: их «Хаммер» налетел на каких-то дачников, что неудачно разворачивались, уткнулся в стену и через секунду взорвался у самого подъезда их дома. Да, все погибли на месте. И ведь это не игра, назад не вернешься и не попробуешь проехать весь путь снова.

Кстати, метро уже открыли, можем идти. Прохладно тут. **PG**

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР ТРИФОНОВ

1998 Выходит Baldur's Gate.

2002 Появляется NeverWinter Nights.

2003 Выпущена Star Wars: Knights of the Old Republic.

Азари – голубокожие гермафродиты, которые устанавливают ментальную связь с партнером любой расы и пола. Один из них присоединяется к нашей команде.

MASS EFFECT

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ОПЕРУПОЛНОМОЧЕННЫЙ

ЖАНР ИГРЫ
Role-playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C/Snowball.ru

РАЗРАБОТЧИК
BioWare

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 512Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/mass_effect

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Рэй Музыка и Грэг Зечук, основатели BioWare

ПОХОЖЕСТЬ
Star Wars: Knights of the Old Republic

Поставив игру на паузу, меняешь оружие членов команды, используемые умения, а также стиль ведения боя – бросаться ли в атаку или отсиживаться в тылу.

BioWare всегда дружила с Microsoft – Knights of the Old Republic и Jade Empire сперва вышли только для Xbox и лишь потом добрались до PC. С Mass Effect история повторилась, причем сначала слухи о портировании всячески отрицались. Но, как ни крути, все эти RPG гораздо ближе компьютерной аудитории, и известность канадская студия приобрела задолго до появления «икс-коробки». И в какой-то мере все, что она выпустила за прошедшие 10 лет, является повторением успешной формулы Baldur's Gate. Но если для Civilization или Total War такая медленная эволюция простительна и даже приветствуется фанатами, то в ролевом жанре наблюдается серьезный кризис идей.

За что мы ценим игры от Рэя Музыки и компании? Интересные истории, проработанные персонажи и отношения между ними, отлично написанные диалоги и запоминающиеся пейзажи. При этом из проекта в проект кочуют и недостатки – никудышный отыгрыш злого персонажа, одинаковые типажи NPC, проваливающийся ближе к финалу основной сюжет, примитивные загадки. В Jade Empire к тому же бои стали более экшеновыми и меньше за-

Починить БТР можно с помощью особого унигеля, который также используется при дешифрации запертых дверей и контейнеров. Пополнить его запасы можно, разбирая ненужные предметы.

Факты

6 присоединяющихся NPC

1 сцена лесбийского секса

150 предметов можно таскать с собой

2183 год начала игры

Некоторые уровни надолго запоминаются – как, например, этот подъем на гигантскую башню. Если бы еще не приходилось управлять так и норовящей перевернуться машинкой...

Во время поездок на лифте слушаешь новости, повествующие о подвигах Шепарада, либо получаешь необязательные квесты – например, услышав о захваченном террористами корабле.

Итоги спасательной операции удручающи – колонисты перебиты, а предатель ускользнул.

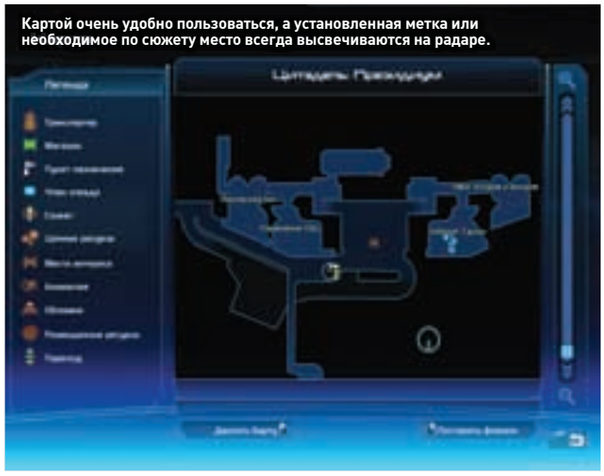
висели от характеристик героя, да и сама ролевая система сильно упростилась. К тому же это был первый опыт по созданию собственной вселенной, а не покупки лицензии.

В случае с «Нефритовой империей» такой подход себя оправдал – словно взятый из фильмов про кун-фу, мир радовал отсутствием надоевших орков и эльфов и вкраплениями стимпанка. В Mass Effect слишком много заимствований из тех же «Звездных войн» и классики научной фантастики, но все равно «домашнее задание» выполнено, надо признать, на четверку с плюсом. Внезапное нападение расы агрессивных роботов, которые несколько столетий не вылезали из своей туманности, на одну из земных колоний оказывается чем-то большим, чем простой рейд. Высланный на поверхность отряд спецназа под началом нашего персонажа – коммандера Шепарда (он может быть любого пола) обнаруживает, что налетчики охотятся за древним артефактом исчезнувшей тысячи лет назад расы. А руководит ими агент межгалактической спецслужбы «Спектр» по имени Сарен.

Итоги спасательной операции удручающи – почти все колонисты перебиты или превращены в полумеханических зомби, артефакт взорван, а предатель ускользнул, да еще и пристрелил приставленного к нам наблюдателя Со-

Карта Галактики. В каждой туманности несколько звездных систем, и вокруг каждой звезды несколько планет. Правда, высаживаться обычно можно только на одну из них.

Своеобразная фишка вселенной Mass Effect – оружие, складывающееся до размеров небольшого футляра.



Картой очень удобно пользоваться, а установленная метка или необходимое по сюжету место всегда высвечиваются на радаре.

КОДЕКС

Для любителей получше изучить вселенную игры имеется встроенный энциклопедический словарь, который пополняется по мере прохождения. Какие-то разделы обновляются сами собой, другие – только после разговора с определенными NPC. Любознательный игрок больше узнает об истории, о политическом устройстве, технологиях, расах и даже преданиях мира Mass Effect и награждается дополнительным опытом. Впечатляет та дотошность, с которой авторы объясняют устройство энергетических щитов или особенности того самого «эффекта массы». Со временем понимаешь, что название игры подобрано очень удачно, потому что главное ее достоинство – именно проработанный сеттинг, не уступающий по глубине классике научной фантастики. В нем можно и нужно создавать новые приключения, а не ограничиваться одними лишь подвигами Шепарда. Жаль, что никакого инструментария для этого не предоставили.

вета цитадели – верховного управляющего органа Галактики. И без того напряженные отношения людей и главенствующих рас никак не улучшил рапорт с обвинением одного из лучших агентов Совета в измене. Когда Сарен нанесет еще несколько ударов на разных планетах, Шепарду наконец поверят. Ввиду чрезвычайности ситуации героя принимают в ряды Спектров – первого землянина в истории организации – и наделяют самыми широкими полномочиями. Задача одна – узнать планы злодея и расстроить их, а также оправдать оказанное доверие, ведь далеко не все довольны усиливающимся влиянием людей…

К сожалению, сценарий, если опустить второстепенные детали, в итоге сводится к каноническому «возвращению Древнего Зла (тм)»; сперва еще ждешь неожиданного поворота, но ближе к концу надежда развеивается, как дым, а финальный поединок вообще превращается в какую-то клоунаду. Вдвойне обидно – ведь сами по себе кусочки сюжета на каждой из обязательных для посещения планет весьма увлекательны и дополняются множеством побочных заданий.

В отличие от всех прошлых проектов BioWare во вселенной Mass Effect нет противостоящих идеологий наподобие мировоззрений в D&D, сторон Силы в Star Wars и Путей в Jade Empire. Здесь есть одна конкретная роль – офицера космического флота, которого приняли в элитную галактическую спецслужбу, и выбор поведения в диалогах не сводится к классическим рыцарю без страха и упрека или маньяку-социопату. Туповатый служака, харизматичный лидер – отец солдатам, жадный взяточник или отморозок, считающий, что для выполнения приказа любые средства хороши: авторы предоставили достаточно свободы в том, каким быть Шепарду. В начале игры к тому же можно выбрать одну из трех биографий, что повлияет на некоторые сюжетные ходы и квесты. Хороший пример развилки – на планете с шахтерами, которых взяло под контроль древнее существо, живущее под поселком. Можно просто перебить всех зомбированных, а можно закидать их гранатами с усыпляющим газом и только потом расправиться с монстром. В диалогах достаточно реплик на все случаи, а два умения отвечают за хамские и за дипломатичные ответы.

Но если разговорная и сюжетная части почти всегда удавались канадцам, то, оставшись без лицензированной ролевой механики, они пустились во все тяжкие. Можно долго распинаться про классы и их способности, виды оружия и апгрейдов, но беда в том, что, кем ни играй, значения это особого не имеет. Подобно Oblivion, на какую планету ты бы ни полетел, если ты 30-го уровня, у врагов будет определенное количество здоровья, а выпадающее из них барахло будет шестого, допустим, технологического уровня. Каких-то уникальных предметов нет вообще (не считая снаряжения со склада Спектров), свои конструировать нельзя, деньги тратить некуда – зачем покупать что-то в магазине, если то же самое, если не лучше, можно подобрать в качестве трофеев? В общем-то, за исключением пары полезных умений вроде временного усиления щитов и регенерации, необходимости в какой-либо прокачке нет. Зачем это сделано? Видимо, как и в The Elder Scrolls 4, для привлечения более широкой аудитории, для которой D&D – китайская грамота.

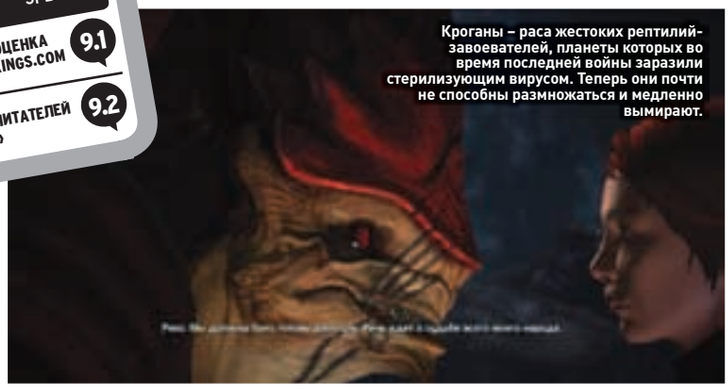
Выбор поведения в диалогах не сводится к классическим святоше или маньяку-социопату.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 9.2

Интерфейс в PC-версии заметно улучшился – можно сразу выбрать нужную категорию предметов и увидеть их список, а не проматывать туда-обратно.

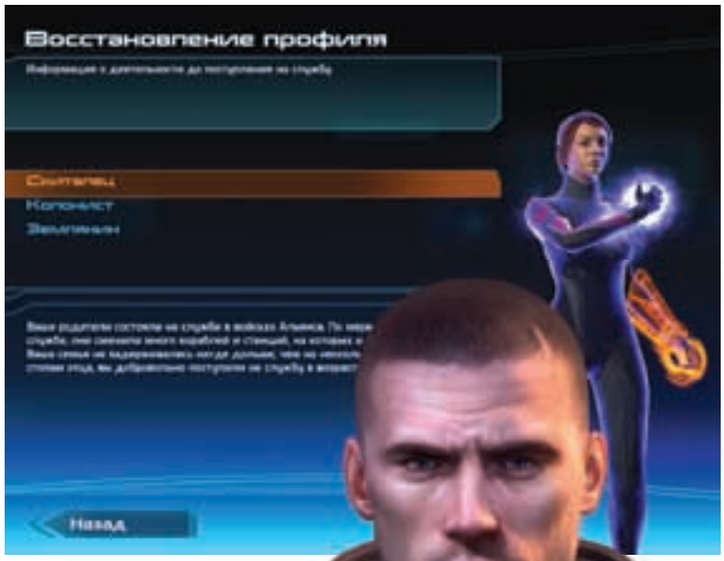


Кроганы – раса жестоких рептилий-завоевателей, планеты которых во время последней войны заразили стерилизующим вирусом. Теперь они почти не способны размножаться и медленно вымирают.

Можно выбрать одну из трех биографий, что повлияет на некоторые квесты.

КЛАССЫ

В игре есть три направления развития героя. Бойцы хорошо обращаются со всеми видами оружия и носят тяжелую броню, инженеры умеют взламывать электронные замки и отключать вражеские щиты на расстоянии, а биотики при помощи сверхъестественных способностей и особых имплантатов управляют самой материей: могут поднять тяжелый предмет или противника и зашвырнуть подальше, окружить себя силовым полем, создать из ничего энергетический сгусток. Есть также три промежуточных класса, совмещающих два направления, а после того как герой становится Спектром, появляются дополнительные умения: например, оживление павших товарищей во время боя. Среди NPC, которых принимаешь в команду, есть представители всех профессий, и перед высадкой на планету тебе покажут сбалансированность отряда по трем показателям.



При создании героя настроек внешности не меньше, чем в Oblivion. Правда, персонажи получаются посимпатичнее.

ОТКРОВЕНИЕ

В прошлом году в продажу поступил роман Mass Effect: Revelation за авторством канадского писателя Дрю Карпишина (Drew Karpyshyn). Раньше он работал в Wizards of the Coast, но потом перешел в BioWare и создал большую часть диалогов для Baldur's Gate 2, Knights of the Old Republic и Jade Empire. Также он написал две книги по «Звездным войнам». Если честно, Revelation ничем не выделяется среди прочей литературы по лицензии – боевая фантастика средней руки. Но фанатам все равно будет интересно, ведь в книге рассказывается, как впервые встретились капитан Андерсон и Сарен и почему ветеран земного флота не смог стать первым человеком в рядах Спектров – обо всем этом в игре упоминается мельком. В июле должно выйти продолжение – Mass Effect: Ascension.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

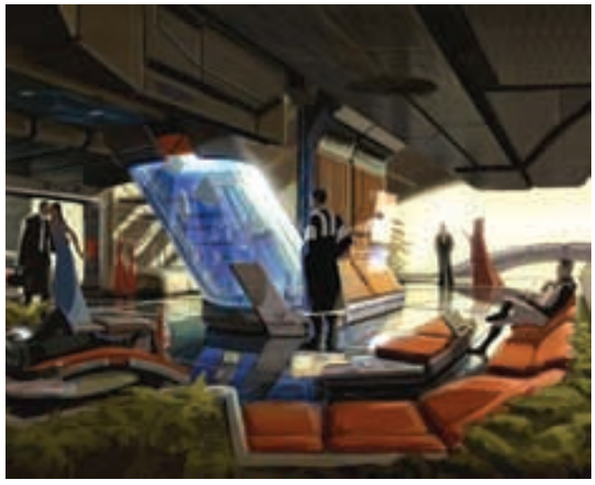
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

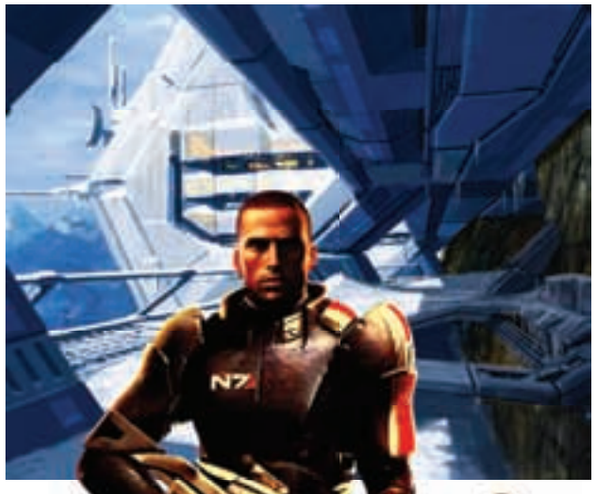
Проработанная вселенная, множество побочных квестов, хорошо написанные диалоги и запоминающиеся персонажи, впечатляющая графика и отличная озвучка.

Основной сюжет линеен и банален, второстепенные планеты неотличимы одна от другой, прокачка не доставляет никакого удовольствия.

8.5

Перед нами первая часть ролевой саги, которую будут вспоминать наряду с Baldur's Gate. Но с заметными недоработками.





Из той же оперы – словно взятые из Gears of War или Kane & Lynch бои с короткими перебежками, прятками в укрытиях и пальбой из-за угла. Только вот из-за безмозглости противников и напарников сражения рано или поздно начинают невероятно раздражать, а с появлением апгрейдов брони, восстанавливающих здоровье, и вовсе не требуют нашего участия – достаточно отправить сопартийцев вперед и считать экспу. Умереть и то не страшно: если на ногах остался хоть один персонаж, по окончании перестрелки остальные поднимутся с земли как ни в чем ни бывало. Стрельба из турели и гонки в KotOR вызывали немало нареканий, как и полеты на самолетике в Jade Empire. Но канадцы проигнорировали пожелания сделать подобные мини-игры необязательными и добавили в Mass Effect поездки на БТР, которые не обматерил редкий обозреватель консольной версии. К счастью, на сюжетных планетах со своенравной машинкой сталкиваешься редко. Но вот если ты на свою голову решишь исследовать второстепенные миры, коих тут под сотню… Помимо чудачеств техники готовься к однообразным ландшафтам, сделанным под копирку подземельям/станциям и побочным квестам один скучнее другого. Вообще, наблюдается занимательный парадокс – все, что взято без изменений из Knights of the Old Republic, получилось хорошо. Аналогии можно проводить бесконечно: биотические умения/Сила, кроганы/мандалорианцы, Спектры/джедаи, большая начальная локация с кучей побочных заданий и несколько планет, которые нужно посетить в любом порядке, разговоры на борту звездолета с членами команды… А вот почти все нововведения ничего, кроме раздражения, не вызывают. Сходство, порой доходящее до смешного (решить головоломку «Ханойская башня», чтобы обезвредить реактор, – я уже сбился со счета, сколько раз канадцы ее использовали), можно понять – ведь команда дизайнеров и продюсеров ровно та же. И BioWare поступает очень разумно, выпуская, по сути, третью часть галактической саги, но под другим названием. Не надо платить отчисления дядюшке Лукасу, а хорошие продажи послужат основанием для нового сериала – ведь нас как минимум ждут еще два эпизода. Не то чтобы без гудения световых мечей и чириканья дроидов играть совсем невозможно – но дотошно проработанная вселенная используется ее же авторами довольно бестолково. Если пробежать основной сюжет часов за 10 и ни в коем случае не заглядывать на необязательные планеты, даже получишь удовольствие. PC-версия заметно лучше консольной благодаря измененному интерфейсу, но более серьезные недостатки так просто, увы, не исправишь. **PG**

BioWare поступает очень разумно, выпуская, по сути, третью часть KotOR, но под другим названием.

PEOPLE НЕ ХАВАЕТ

Высококачественный продукт. Не содержит: мыльных опер, консервированного юмора, концентрированного гламура, бандитских ценностей, генномодифицированных новостей. Тестируется на 10 млн. человек в Москве и Питере.
Побочные эффекты:

1.

2.

3.

КАЧЕСТВО 2Х2 ПРОВЕРЕНО

НЕ РЕКОМЕНДОВАН К УПОТРЕБЛЕНИЮ ЛИЦАМ, НЕ ДОСТИГШИМ 14 ЛЕТ.

Факты

5 направлений ударов при атаке

2 дня – средняя периодичность выхода патчей

103 часа – первый рекорд достижения 80-го уровня

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Funcom
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb) уровня GF-7600GT с поддержкой шейдеров, 30Gb места на HDD, интернет-соединение 128Kbps
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
2 двухслойных DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ageofconan.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Эрлинг Эллингсен, менеджер продукта (Erling Ellingsen, product manager)
ПОХОЖЕСТЬ
Anarchy Online, EverQuest 2

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

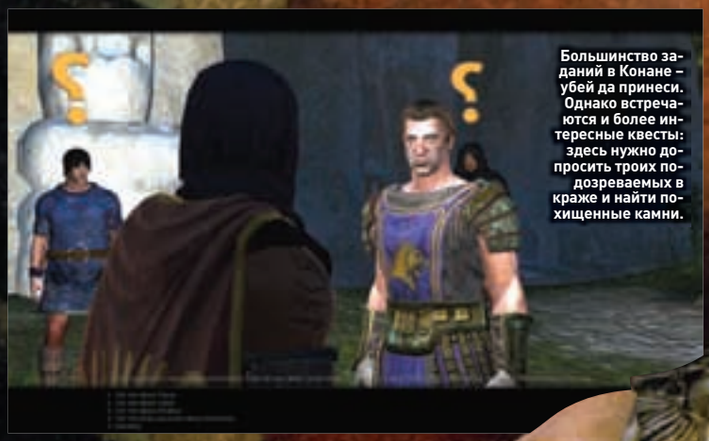
Видео-рецензия на диске!

ВАРВАР НА МАМОНТЕ

MMORPG по лицензиям уже давно не в диковинку: Dungeons & Dragons Online, Star Wars: Galaxies, The Lord of the Rings Online... На горизонте маячит Warhammer Online, анонсированы Star Trek Online и Stargate Worlds. Невероятно: стряхнув пыль с позабытого нынче «Конана», Funcom умудрилась сделать на удивление свежую игру. И пусть здесь не встретишь Рыжую Соню, Кулла и губернатора Калифорнии, сразу ясно: на этой земле не место слабакам и остроухим эльфам. Также не ожидай столкнуться здесь с орками, гоблинами и другими типичными представителями фэнтези-миров. Местные подземелья населяют вурдалаки, ожившие мертвецы и гигантские пауки, в джунглях можно встретить агрессивно настроенных обезьян, а берега водоемов облюбовали крокодилы. Самым опасным врагом являются люди: у Хайбории больше параллелей с реальной историей человечества, чем у любой другой фэнтези-вселенной.

СМЕРТЬ В КНОПКАХ

При создании персонажа доступны три народности: аквилонцы, киммерийцы и стигийцы. Выбор влияет лишь на внешний вид аватара и 12 имеющихся классов: по три в архетипах солдата, бродяги, мага и жреца. Стандартный для MMORPG набор, который ничем не выделяет игру из ряда других. Другое дело – система боя, гордость Funcom: автоатаки нет, наносить удары в трех различных направлениях нужно вручную, нажимая соответствующие клавиши. Для выполнения комбо, имеющих дополнительные эффекты и наносящих больший урон, требуется провести серию атак. Вначале они простые – один-два удара, однако на 40-м уровне персонаж получает еще два направления атаки, а количество ударов в комбо постепенно увеличивается. Защита в AoC также активная: во-первых, ты можешь поставить блок, во-вторых, распределить свои «щиты» – их три, и каждый уменьшает получаемый урон на 20 процентов. По умолчанию защита распределена спереди, слева



Большинство заданий в Конане – убей да принеси. Однако встречаются и более интересные квесты: здесь нужно допросить троих подозреваемых в краже и найти похищенные камни.

ВАРВАРСКАЯ МАНУФАКТУРА

Прогресс в ремесленных профессиях тесно связан с развитием персонажа. Начиная с 20-го уровня, можно собирать ресурсы, причем ничто не мешает освоить все собирательные профессии. Создавать предметы позволяется с 40-го уровня, и ты вправе выбрать два ремесла из пяти. Архитекторы возводят постройки для гильдийских городов. Оружейники изготавливают все орудия убийства: от посохов и луков до топоров и алебард. Хочется не только меч, но и кольчугу? Отдельный класс ремесленников способен делать как робы и кожаные доспехи, так и тяжелую броню. Алхимики готовят еду и варят зелья, повышающие здоровье, выносливость или усиливающие магический урон. Наконец, ювелиры занимаются огранкой камней, которые затем можно вставить в ячейки на предмете, повысив тем самым их характеристики. На данном этапе развития игры профессии неравнозначны: вряд ли гильдии понадобится больше двух архитекторов и толпа оружейников, зато лишние алхимики и ювелиры не повредят.

2000 Funcom заканчивает работу над The Longest Journey. Благодаря увлекательному сюжету, ярким характерам персонажей и необычному миру TLJ получает высокие оценки критиков и попадает в золотой пантеон квестов. Официальная русская локализация издана в 2006 году после выхода Dreamfall.

2001 Запуск Anarchy Online – футуристической MMORPG, которая по сей день приносит компании стабильный доход. Проект обзавелся четырьмя дополнениями, выпущенными в 2002, 2003, 2004 и 2006 годах.

2006 С выходом Dreamfall: TLJ игроки получают возможность вернуться в технологичный Старк и волшебную Аркадию. Загадок стало гораздо меньше, финал не по-голливудски печален, но публика настойчиво требует продолжения.

2007 Анонс разработки The Secret World – действие в этой MMORPG происходит в реальном мире. Почти реальном – без иллюминати, вампиров и ктулху не обойдется. Продолжение TLJ будет выходить отдельными главами и получит название Dreamfall Chapters.

Вода в Age of Conan сделана шикарно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

РАЗНЫЕ ХАЙБОРИИ

На данный момент у Age of Conan четыре типа серверов. На PvE битвы между игроками разрешены только в мини-играх и пограничных королевствах. На PvP-серверах можно нападать на кого угодно и где угодно, кроме крупных поселений. Экспериментальные Culture PvP, которых пока два, – те же PvP, однако ты не сможешь атаковать персонажей одной с тобой национальности. Название RP-PvP говорит само за себя – это PvP-серверы для поклонников отыгрыша роли.

и справа. Монстры также не брезгуют менять свою защиту, так что следи за тем, чтобы наносить удары в наиболее уязвимом направлении. Поэтому бойцам ближнего боя необходимо не только безошибочно отстукивать комбо, но и наблюдать за защитой противника и за своей. А также иметь хорошее соединение с интернетом.

Колдунам проще – для сотворения заклинаний достаточно нажатия кнопки. Им также приходится активно двигаться: например, большинство заклинаний лечат лишь союзников, находящихся перед жрецом. Лекарей, которые мирно спят в сторонке и изредка нажимают пару кнопок, в AoC не жалуют. На 50-м уровне магам и жрецам становится доступно плетение заклинаний, которые дают персонажам как положительные, так и отрицательные способности. Но не будем забегать вперед: в начале игры ты невольник, который чудом избегает смерти.

ХАЙБОРИЙСКИЕ СТРАНСТВИЯ

За ручку тебя никто водить не будет: Age of Conan без лишних предисловий бросает героя в бой, а все обучение – пара скупых строчек из краткого справочника по игре. Год назад представители Funcom обещали, что весь путь до 20-го уровня персонаж пройдет в одиночку. От этой идеи отказались, и лишь несколько заданий выполняются в ночном режиме – аналоге однопользовательской игры. Также в AoC есть подземелья, рассчитанные на одного персонажа, но большую часть времени ты проведешь в «общих» локациях, выполняя поручения NPC. В диалогах с жителями Хайбории предлагается несколько вариантов ответов, но в итоге все сводится к одному. Поручения настолько стандартны, что не заслуживают подробного описания: отнеси-отдай, найди-убей, собери-принеси. К тому же на карте отображаются все ключевые NPC и районы выполнения квестов, так что диалоги можно вообще не читать. Мало того, на PvP-сервере во время разговора не исключена вероятность получить нож в спину – некоторые игроки не брезгуют легкой добычей. Они же нападают на персонажей, участвующих в сражении.

В PvE-мирах подобных проблем не возникает, однако за квестовыми монс-

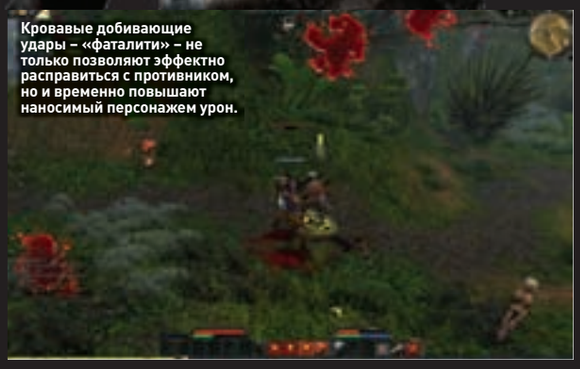
У Хайбории больше параллелей с реальной историей человечества, чем у любой другой фэнтези-вселенной.

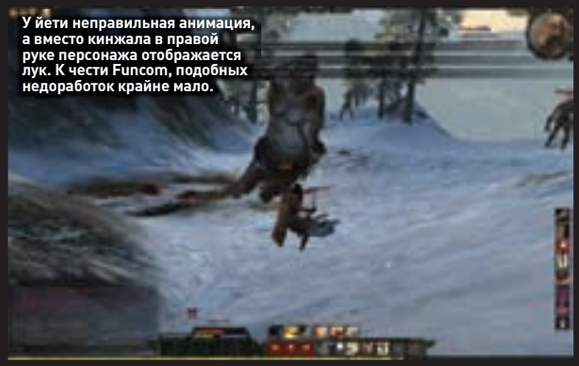
Вооружившись двуручным мечом или дубиной, можно поразить несколько противников одним ударом.

трами выстраиваются длинные очереди. Еще бы: конкурентов нельзя убить. Чтобы избежать перенаселения, создаются зеркала зон, каждое из которых вмещает определенное число игроков. Сразу после запуска количество копий некоторых зон доходило до 20! У всех локаций, кроме изначально рассчитанных на группу, есть эпические варианты. Монстры там гораздо сильнее, а их убийство приносит больше опыта. Но подавляющее большинство игроков предпочитают играть в одиночку, и эпические варианты зон пустуют. Зато нужные враги принимают там в любое время, а не по записи за два часа до рандеву.

АКВИЛОНЕЦ СТИГИЙЦУ ВОЛК

Сколько бы ни было жалоб на отсутствие баланса между классами, в Age of Conan сражения между игроками занимают центральное место. В день релиза европейские PvP-серверы Fury и Wildsoul были полностью загружены и компания в срочном порядке запустила еще несколько миров. На PvE такого ажиотажа не наблюдалось: там сразиться с другими персонажами можно только в пограничных королевствах в битвах за крепости, до которых еще расти и расти, и в мини-играх. Из последних сейчас доступен аналог захвата флага и командная битва. Цель последней – уничтожить противника, для чего требуется разрушить вражеский тотем, а затем убить персонажей. Попасть в мини-игру можно из любой точки мира, а по окончании боя персонаж возвращается на прежнее место. Единственный недостаток таких игр – слабый механизм балансировки команд: битвы три на шесть не редкость. Да и состав с лекарем и парочкой воинов почти наверняка разобьет команду, состоящую из одних магов и убийц. Как и в World of Warcraft, начиная с десятого уровня, каждый персонаж получает специальные очки, которые можно распределить в трех ветках умений. Персонажей максимального 80-го уровня почти нет, поэтому преимущес-


Кровавые добивающие удары – «фаталити» – не только позволяют эффектно расправиться с противником, но и временно повышают наносимый персонажем урон.

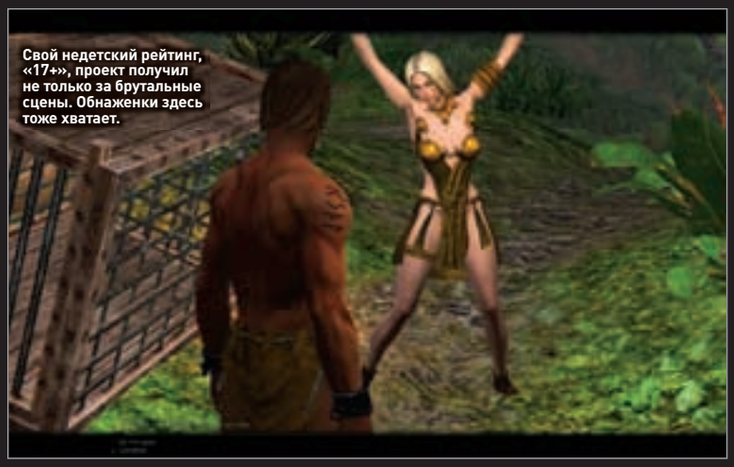

У йети неправильная анимация, а вместо кинжала в правой руке персонажа отображается лук. К чести Funcom, подобных недоработок крайне мало.

Интерфейс – самое слабое место игры. Будто его делали суровые русские мужики теми самыми топорами, которыми рубят сибирский лес. Однако представители Funcom пообещали заняться переработкой UI с учетом пожеланий подписчиков.

Убойная фраза:

Цивилизация неестественна. Она возникла случайно. И в конце концов варварство победит.

Местечковая мудрость



Свой недетский рейтинг, «17+», проект получил не только за брутальные сцены. Обнаженки здесь тоже хватает.

Юмор разработчикам не чужд: драгоценный камень охраняет щенок, гордо названный Ferocious Guard Dog.

тво того или иного пути развития пока сугубо теоретическое. К тому же многие способности действуют не так, как нужно, либо нуждаются в доработке. Ошибки и недоделки – главный бич Age of Conan на сегодня. Непроходимые квесты, бесполезные умения, отсутствие некоторых движений в анимации, ошибки в интеллекте монстров и дисконнекты по вине сервера. К чести Funcom, патчи выходят регулярно, однако до полного исправления недочетов пройдет еще немало времени.

НИ ШАГУ НАЗАД

Вопреки мрачным прогнозам злопыхателей запуск Age of Conan прошел довольно гладко. Дополнительное тестирование игре не помешает. Однако, несмотря на баги, вырваться из Хайбории непросто. И дело не только в новаторской системе боя, но и в PvP, которое не навевает мысли о драке детсадовцев в песочнице. **PG**

На PvP-серверах стычки между группами за право убить именного монстра – обычное дело.

Для выполнения комбо, дающих дополнительные эффекты и больший урон, требуется провести серию атак.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 4.0

Система PvP, система боя и комбо, плетение заклинаний, фаталити, PvP-мини-игры, постройка гильдийской крепости, отличный звук, отсутствие эльфов и гоблинов.

Скучные задания, неудобный интерфейс, рудиментарные ремесленные профессии, сырые правила PvP, несбалансированные классы.

8.5

Крепкая MMO, но оценку она получает авансом, с учетом предстоящих правок ошибок и баланса!

Дальность прорисовки впечатляет. Разве что трава отображается в небольшом радиусе – иначе частота кадров значительно упала бы.

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25**
или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

Nintendo Wii

9984 р.

PlayStation 2 Slim

5200 р.

Xbox 360 Premium HDMI RUS

12220 р.

PlayStation 3 (40Gb)

15990 р.

Sony PSP Slim
Base Pack Black (PSP-2008/Rus)

7930 р.

НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ

ИГРАЙ!

- Покупку можно оплатить электронными деньгами
- Возможность доставки в день заказа
- Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр

Advance Wars: Days of Ruin
1248 р.

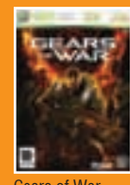
Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates
1508 р.

Grand Theft Auto IV
2444 р.

Burnout Paradise
2080 р.

Lost Odyssey
2210 р.

Assassin's Creed
2054 р.



Gears of War
1300 р.

God of War: Chains of Olympus
1248 р.

Final Fantasy VII: Crisis Core
1430 р.

Grand Theft Auto IV (PAL)
2444 р.

Gran Turismo 5 Prologue (PAL)
1300 р.

Silent Hill Origins
1300 р.

Metal Gear Solid Essentials Collection
1820 р.

Medal of Honor: Complete Collections
1560 р.

Mario Kart Wii + Wheel
2080 р.

No More Heroes
1924 р.

Viking: Battle for Asgard
1950 р.

Army of Two (PAL)
2210 р.

2003

Состоялся релиз ToCA Race Driver, положившей начало серии.

2006

Вышла ToCA Race Driver 3, одна из лучших гоночных игр современности.

2007

Свет увидела Colin McRae DiRT, на движке которой базируется GRID.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

RACE DRIVER: GRID

В ЯБЛОЧКО!

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Codemasters Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 4GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 12
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.co.uk/grid
ПОХОЖЕСТЬ
ToCA Race Driver 3, Need for Speed ProStreet

История жанра автомобильных симуляторов знает массу неудачных попыток угодить всем. Чтобы посчитать успешные проекты, вышедшие за последние несколько лет, хватит пальцев одной руки. Загибай: первая FlatOut, ToCA Race Driver 3... и все. Colin McRae DiRT, Test Drive Unlimited – игры, безусловно, превосходные, но чего греха таить – совершенно аркадные. А недоразумение The Need for Speed ProStreet вспоминать и вовсе не хочется. GRID мы ждали не столько с большими надеждами, сколько с легкой опаской. Давненько разработчики не баловали нас серьезными рейсингами, в которые смогут поиграть все от мала до велика. А так хотелось.

Теперь можно вздохнуть с облегчением. GRID не просто превосходная гонка. GRID – веха в жанре. Разработчики EA Black Box кусают локти, специалисты Juice Games расписываются в профнепригодности, в Bugbear Entertainment и SimBin Development Team, признавая мастерство авторов Race Driver, аплодисментами встречают победительницу: при всех неоспоримых достоинствах FlatOut и GTR2 не произвели столь сильного впечатления.

В последнее время рейсинги стремятся перейти на новый графический уровень – что не делает им чести. Красивые, но пустые внутри, с новомодными эффектами, но без реалистичной физики и проработанной системы повреждений, такие игры, казалось, станут стандартом на ближайшую пару лет. От этого становилось грустно. К счастью, положение (уже не первый раз) спасли мастера из Codemasters Studios. Они, словно хитрые лисы, долго выжидали (ToCA Race Driver 3, предыдущий проект, посвященный шоссейно-кольцевым автогонкам, вышел в феврале 2006 года), наблюдая за тем, что происходит в жанре, а после выдали на-гора проект, превосходящий конкурентов как в целом, так и каждым компонентом в отдельности.

НАПОВАЛ

Взять хотя бы графический движок. Colin McRae DiRT выглядела лишь демонстрацией возможностей Neon, кото-

ЗАПРЯГАЙТЕ, ХЛОПЦЫ

Пусть Race Driver: GRID и не назовешь симулятором, справиться с управлением автомобиля на первых порах будет совсем непросто. Если ты хочешь получить от игры удовольствие, забудь о клавиатуре – от нее на дорогах будут одни неприятности. А вот запылившийся на дальней полке руль или хотя бы геймпад придутся очень кстати. К сожалению, Codemasters Studios обеспечила полную поддержку только следующим контроллерам: Logitech G25, Logitech MOMO, Logitech Driving Force Pro и Thrustmaster RGT Force Feedback Pro. Но не все потеряно. Если ты не наблюдаешь свое устройство в этом списке, обрати внимание на следующие настройки: Options -> Drivning Options -> Advanced. Поколдовав с параметрами «мертвых зон», «чувствительности» и «линейности», можно добиться приемлемого результата. Но адекватность отдачи обеспечить, скорее всего, не получится.

Факты

2 пилота от одной команды на трассе

3 региона: Европа, США и Япония

12 игроков в мультиплеере

45 реальных автомобилей

Графический движок Ego выдает на экран фотореалистичную картинку.

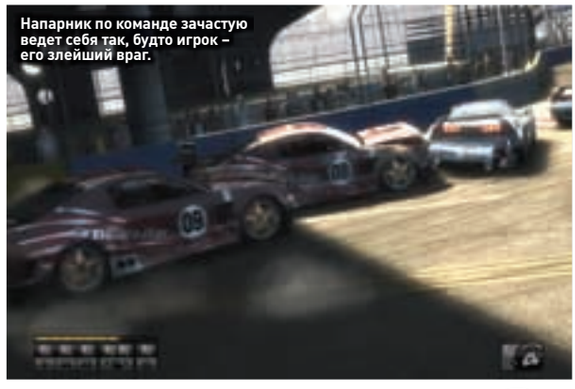
Чем ближе к флагу ты дрифтуешь, тем больше очков получаешь.

Зрители по обе стороны от дороги живо реагируют на происходящее.

рый по-настоящему расцвел уже в GRID (видно, поэтому модификации и дали новое имя Ego). Исчезли «замыливающие» глаз серо-желтые тона, пропали неприятные расплывчатость и мутность картинки, осела грязь и пыль. Действие переместилось с неопрятного бездорожья на лощеные автомобильные треки, улицы городов, доки и горный серпантин. Урбанистические районы авторам особенно удались. Когда ты в первый раз окажешься в виртуальном Милане – остолбенеешь, очарованный здешними достопримечательностями. Обогнув скульптуру, окруженную десятками трехмерных размахивающих руками зрителей, и мчась по узкой улочке к Миланскому кафедральному собору, я не верил глазам и усердно протирал их, то и дело выпуская руль из рук. Раньше такую красотищу можно было видеть лишь на открытках. Где бы ты ни оказался – на знаменитых улицах Сан-Франциско, на трассе всемирно известного 24-часового марафона Ле-Ман или в рыбацких доках пригорода Иокогамы, хочется вопить от восторга. Детализация, богатство окружения, тени и освещение – на высочайшем уровне. Даже непременный блум и легкий глянец отнюдь не раздражают.

В Codemasters Studios не только уделили внимание воссозданию правдоподобного окружения, но и позаботились о том, чтобы происходящее в глазах игрока выглядело максимально эффектно. Бампер, капот, кабина, два-три метра позади автомобиля – где бы ни располагалась камера, дорожное действие не теряет напряжения и драматизма. Оригинальная находка разработчиков – особый вид от третьего лица. Камера не жестко привязана к автомобилю игрока, а словно размещена на авто, едущем следом. В результате ее не швыряет из стороны в сторону во время заносов и поворо-

Передняя часть корпуса медленно превращается в гармошку, в стороны летят осколки стекла, а отскочившее колесо катится по обочине.


Напарник по команде зачастую ведет себя так, будто игрок – его злейший враг.

МИЛАНСКИЙ СОБОР

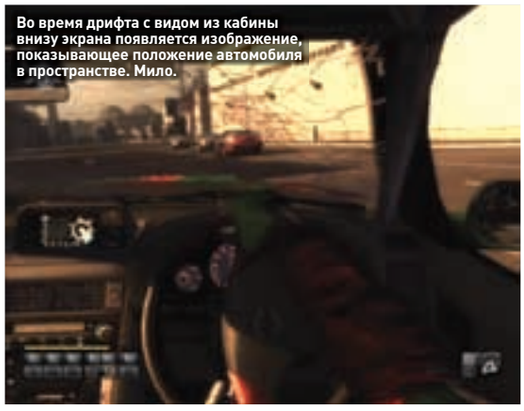
Миланская, пожалуй, одна из самых красивых трасс в GRID. А главная достопримечательность города – Миланский кафедральный собор стал символом игры задолго до ее релиза. Построенный в готическом стиле из белого мрамора, он является одним из крупнейших соборов Европы (длина – 158 м, ширина – 92 м, высота шпиля – 106,5 м, вместительность – 40 тысяч человек). В общей сложности собор украшают 3 тысячи статуй, а его строительство длилось почти 600 лет (начавшись в 1386-м, окончательно завершилось лишь в 1965 году).

Благодаря флешбэкам подобное крушение еще не означает конца гонки.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.2**


Во время дрифта с видом из кабины внизу экрана появляется изображение, показывающее положение автомобиля в пространстве. Мило.

Массовые ДТП в GRID не редкость.

тов, она не подскакивает вместе с нашей тачкой на трамплинах и позволяет разглядеть происходящее во всех деталях, что особенно ценно во время дорожно-транспортных происшествий.

ПОД ЛУПОЙ

Аварии в игре – загляденье. В отличие от ToCA Race Driver 3 GRID – куда более контактный рейсинг. Здесь не редкость наполовину отвалившиеся и скребущие асфальт бамперы, отскочившие обвесы, открывшиеся от сильного бокового удара двери, разбитые окна. А какие шикарные потертости! Помнишь «зашторанный» Nissan, красовавшийся в роликах и на плакатах Need for Speed ProStreet? Так вот, тамошние дефекты корпуса – примитив по сравнению с «мечтой пиджачника» в GRID.

Если ты хоть изредка смотришь трансляции различных автомобильных состязаний по ТВ, то знаешь, как неосторожный маневр одного гонщика становится причиной настоящей свалки на дороге. Стоит недостаточно сбавить скорость на повороте, как машину заносит, – и на полном ходу в нее влетают преследователи. Завесу выхлопных газов и дыма из-под буксующих колес участники пелотона смогут миновать только при удачном стечении обстоятельств.

GRID выводит драматические сцены в рейсингах на новый уровень. Благодаря продвинутой системе повторов, которая позволяет прервать гонку в любой удобный момент, можно просмотреть самые волнующие эпизоды со всевозможных ракурсов и с различной скоростью. Опция перемотки вперед/назад дарит массу дополнительных впечатлений. Где еще мы могли поймать момент лобового столкновения с преградой и разглядеть его во всех подробностях: увидеть, как передняя часть корпуса медленно превращается в гармошку, в стороны летят осколки стекла, а отскочившее колесо катится по обочине? Насколько же глубоко Codemasters Studios проработала систему повреждений! До релиза в роликах ДТП смотрелись не так здорово, теперь стало очевидным: FlatOut наконец повержена. Впрочем, уже совсем скоро Bugbear Entertainment представится шанс отыграться: летом выходит FlatOut: Ultimate Carnage.

На протяжении игры в GRID не покидает ощущение, что ты принимаешь участие в грандиозном действе. Мысли, что все закручено вокруг игрока, нет и в помине. GRID не боится напоминать нам в ежегодных отчетах, что пилотов здесь сотни и мы – далеко не лучшие.

С другой стороны, ты не чувствуешь себя забытым. Сразу после создания профиля нас приветствует приятным женским голосом личный секретарь, обращаясь (если вы найдете себя в списке) по имени (в противном случае по выбранному никнейму). А во время гонок то и дело слышны комментарии коллег: «О, кто-то сошел с дистанции. Может быть, это Дон Чемпион?» Голос за кадром журит за разбитую в хлам машину, поддерживает во время неудачно складывающихся гонок, дает тактические советы и искренне радуется победам. По возвращении в гараж после триумфа ты изучаешь новые спонсорские предложения, а секретарь выкладывает очередную порцию полезной информации. Создается впечатление, что на победу слаженно работает целая команда, и это непередаваемо.

С МЕСТА В КАРЬЕР

С самого начала игрока бросают в гущу событий, прямо на трассу за рулем мчащегося

Вид из кабины дарит совершенно особенные впечатления от игры. Это стоит попробовать хотя бы разок.

Столь зрелищных аварий, как в GRID, не увидишь ни в одной другой игре.

Когда ты в первый раз окажешься в виртуальном Милане – остолбенеешь, очарованный здешними достопримечательностями.

со скоростью 150 км в час Dodge Viper. К этому времени лучше завершить срочные дела: на ближайшие пару-тройку дней ты о них просто забудешь. Справедливости ради стоит заметить, что с первого старта до момента получения удовольствия от игры должно пройти немного времени: необходимо привыкнуть к здешнему управлению. Вряд ли кому-то на первых порах удастся совладать с заносами и научиться правильно проходить повороты. Но как только осваиваешься, становится по-настоящему интересно.

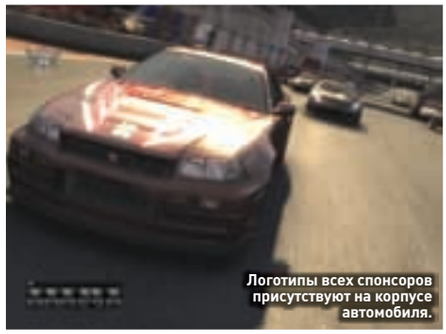
Впрочем, авторы снова и снова подкидывают нам новые задачки. Ведь классов автомобилей в игре немало, и каждый требует индивидуального подхода. Можно приходить первым к финишу в соревнованиях muscle-каров, но это не значит, что тебя ждет сиюминутный успех в GT-турнирах. Open Wheel-состязания – отдельная тема: безумные скорости, низкая маневренность, высокая вероятность схода с дистанции во время контактов. Здесь приходит на выручку, пожалуй, главная фишка GRID – флешбэки. В зависимости от выбранного уровня сложности на заезд выдается определенное количество «возрождений». Забудь о клавише R. В GRID в случае критической ошибки можно остановить действие, отмотать время назад и вновь пройти оказавшийся фатальным участок.

Впрочем, во время дрифт-состязаний флешбэки вряд ли помогут. Заезды с использованием контролируемых заносов авторы сделали интересными, сложными и динамичными. Совладать со скользящим по асфальту железным конем очень непросто, и редкие удачные дрифты приводят в неописуемый восторг. «Кодики» доработали правила: как и раньше, очки дают за амплитуду и скорость дрифта, но отдельный бонус предусмотрен за скольжение около специальных флагов, обычно размещенных на внутренней стороне поворота.

НЕ ЗАСКУЧАЕШЬ

Соревнования проходят в США, Европе и Японии. В каждом регионе турниры разделены на три группы – по шесть состязаний в каждой. Чтобы завоевать путевку в следующий этап, необходимо получить соответствующую водительскую лицензию, которая выдается за определенное количество очков репутации команды (очки добываем мы и нанятый нами напарник). Престиж гонщика, в свою очередь, определяется не только количеством побед, но и тем, как они были добыты (с первого раза или нет), а также выбранным уровнем сложности.

Менеджмент собственной команды сводится к трем действиям: прием на работу и увольнение новых гонщиков (одновременно компанию игроку может составлять один пилот), брендинг (выбор цвета и типа раскраски автомобилей) и управление спонсорскими предложениями. Одновременно сотрудничать можно с восемью компаниями на выбор. Одни предлагают 20 тысяч евро за финиш в пятерке, другие не дают и четырех за пьедестал, третьи озабочены тем, чтобы машина была цела. Правильный выбор спонсоров может многократно увеличить доход, получаемый с каждого заезда. Деньги в отсутствие тюнинга тратятся только на автомобили. А отовариваться придется часто. Зачастую в заездах принимают участие лишь определенные марки машин.


Логотипы всех спонсоров присутствуют на корпусе автомобиля.

К концу игры автопарк разрастается до неприличных размеров.

Авторы вынуждают нас не только прокатиться практически на всех представленных в игре 45 автомобилях, но и поучаствовать в различных соревнованиях. Дрифт в доках пригорода Иокогамы, скоростные спуски с японских гор, гонки-преследования по опасному серпантину, кузовные чемпионаты на европейских треках, марафон в Ле-Мане, «Формула», muscle-состязания, гонки на выживание, заезды по улицам американских городов – от обилия режимов разбегаются глаза. В лучших традициях серии ToCA Race Driver, из которой и вырос GRID, нам не дают засидеться за рулем одной машины и постоянно дарят новые впечатления.

У GRID, кажется, есть все, что нужно современному рейсингу: удивительно красивая картинка, потрясающе проработанные повреждения, качественная физика и, конечно же, стиль, скорость и драматизм. От вступительного ролика и до завершения игры каждый момент преисполнен духом серьезных состязаний. Несмотря на недостатки (небольшое количество трасс и автомобилей, скромные возможности по настройке машин), творение Codemasters Studios – безусловный прорыв, который и спустя несколько лет будут вспоминать как значимое событие в истории жанра. **PG**

Соперникам в GRID тоже свойственно ошибаться. Если долго сидеть на хвосте у лидера, однажды он может не справиться с управлением на повороте и его занесет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Высокий графический уровень; богатое окружение; драматичные аварии; превосходные повреждения, влияющие на ход машины; отличное звуковое сопровождение; высокая интерактивность уровней.

Небольшое количество трасс; отсутствие возможности настройки автомобиля.

9.0

Золотая середина между симулятором и аркадой найдена. GRID – новый король жанра.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003

Выходит первая часть TrackMania, положившая начало великой серии.

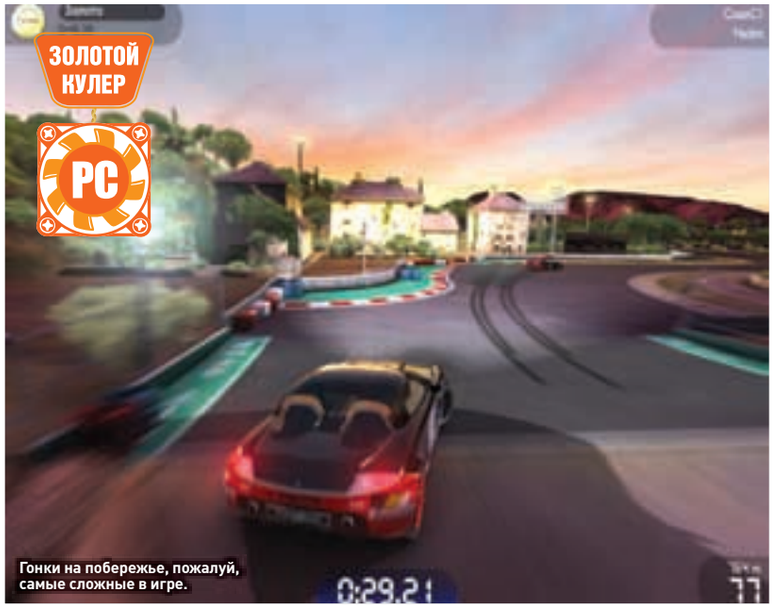
2005

Состоялся релиз TrackMania Sunrise, по мнению многих, лучшей части серии.

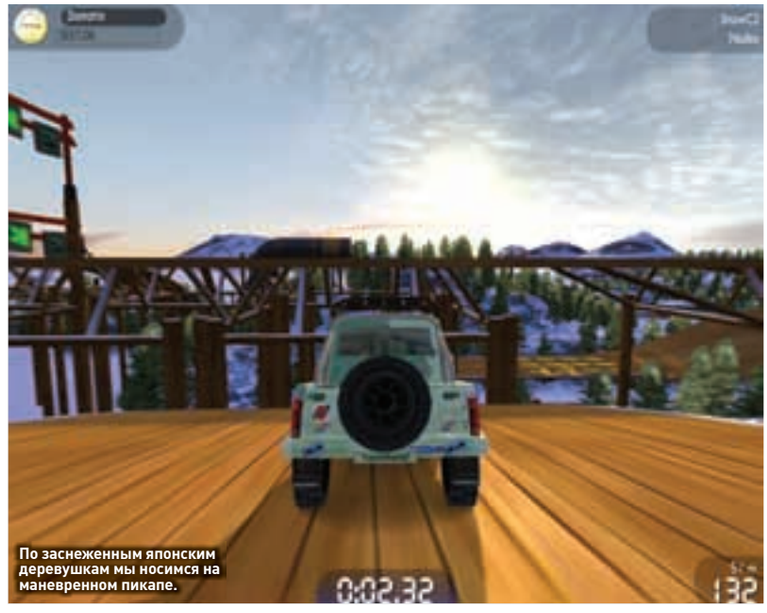
2006

Исключительно для Electronic Sports World Cup Nadeo делает специальную версию игры TrackMania Nations.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН



Гонки на побережье, пожалуй, самые сложные в игре.



По заснеженным японским деревушкам мы носимся на маневренном пикапе.

TRACKMANIA UNITED FOREVER

УМОПОМРАЧИТЕЛЬНО!

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Nadeo

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
50+

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.trackmania.com

ПОХОЖЕСТЬ
TrackMania, TrackMania Sunrise, TrackMania Nations, TrackMania United

Ответить на вопрос, что же такое TrackMania United Forever, так же сложно, как, к примеру, членораздельно описать эмоции от катания на американских горках человеку, который в жизни не был в парке развлечений. Волнительное ожидание и страх, переходящие в дикий восторг и удовлетворенность, – творение гениев из французской компании Nadeo дарит эмоции легко. Непринужденно. Щедро – всем и каждому. Во время крутых виражей на горках забываешь обо всем на свете, тот же эффект и здесь. Что такое «Трэкмания», обязан знать каждый.

Сразу расставлю все точки над «и»: TrackMania Nations Forever, рецензию на которую можно прочитать в прошлом номере, была лишь затравкой перед TrackMania United Forever. В бесплатном продолжении TrackMania Nations, которое каждый желающий мог скачать с официального сайта компании, присутствовал лишь один класс автомобилей (гибрид багги и болида «Формулы 1») и один тип окружения (стадион). Тогда как в TrackMania Nations Forever и тачек, и зон – по семь. Причем каждый вид состязаний дарит неповторимые впечатления.

КАЛЕЙДОСКОП ЭМОЦИЙ

На аренах мы катаемся на уже упомянутых болидах – весьма устойчивых, но обладающих низкой маневренностью, поэтому здесь необходимо четко рассчитывать траектории движения. Полная противоположность авто-

Только гонки способны увлечь на пару месяцев, а ведь в игре целых четыре режима! И каждый уникален и по-своему безумно интересен.

БЕЗ НАЧАЛА И КОНЦА

«ТрэкМания» – не просто игра, а целый мир. Все поклонники творения Nadeo уже давно объединились в мощное сообщество, которое растет и развивается. Благодаря внутриигровому браузеру ManiaLink динамически обновляются таблицы с лучшими результатами на различных треках, с его же помощью можно получить новые трассы, модели автомобилей, скины, видеоролики, повторы рекордов и прямо в главном меню прочитать последние новости из мира «ТрэкМании».

Многопользовательский режим (в котором доступно два режима: в гонке со временем за ограниченное число минут, а в раундах за ограниченное число попыток необходимо показать лучший результат) и без того продолжительное общение с игрой растягивает на еще более длительный срок. Проблем с поисками подходящего сервера здесь не бывает. А борьба за собственную репутацию и престиж страны только подогревает интерес.

Факты

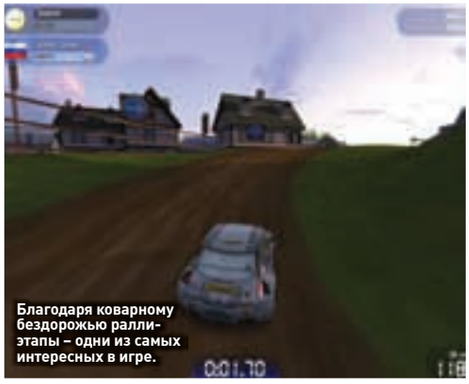
4 режима одиночной игры

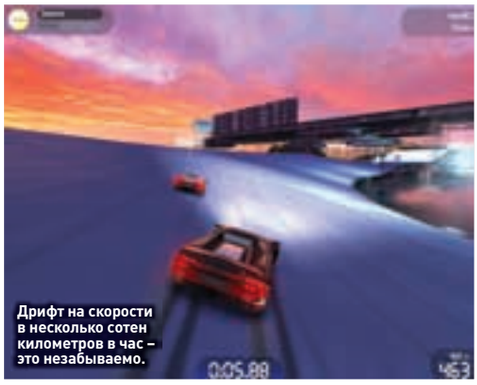
7 видов окружения

7 типов болидов

265 неповторимых треков

Прокачанный внедорожник без проблем прыгает по крышам зданий большого города.


Благодаря коварному бездорожью ралли-этапы – одни из самых интересных в игре.


Дрифт на скорости в несколько сотен километров в час – это незабываемо.

мобилю open wheel – американская muscle-тачка, порулить которой дадут в пустынях с каньонами и отвесными скалами. У этой машины настолько высоко расположен центр тяжести, что она готова завалиться на бок при любом удобном случае. В теплых краях, на солнечных тропических островах мы оказываемся за рулем мощного спорткара, развивающего чуть ли не сверхзвуковую скорость. От дрифта на нескольких сотнях километров в час захватывает дух. Чуть менее динамичны заезды на Средиземноморском побережье: но и тут коварный извилистый серпантин не дает расслабиться. На тяжелом и неповоротливом родстере не удастся почувствовать себя уверенно во время езды по дорогам, петляющим прямо по отвесным скалам. Настоящее безумие – городские заезды на внедорожниках. Полноприводные махины легко и непринужденно прыгают с одной крыши небоскреба на другую, спускаются по зданиям и после очередного трамплина вновь возносятся к облакам. Не забыли авторы и про пересеченную местность: благодаря узким грунтовым дорогам, которые необходимо проходить на контролируемых заносах, и коварному ухабистому бездорожью ралли-заезды – одни из самых увлекательных в игре. Одна кочка – и ты уже куришь на обочине, сожалея о загубленной попытке. Не обошлось и без зимних этапов – подобных заснеженных трасс мы еще не видели. За рулем пикапа ты почувствуешь себя бобслеистом: на особо скользких спусках машина едва слушается игрока!

СДЕЛАЙ САМ

Французские разработчики из Nadeo сделали все, чтобы обеспечить долгое плавание своему творению. Отличный мультиплеер – хорошо, редактор игры – еще лучше. С помощью встроенного конструктора можно не только создать ничем не уступающую трекам разработчиков трассу, но также срежиссировать гонку: добавить титры, спецэффекты, звуки, музыку и перемещения камеры. После чего создать видеопрезентацию своего творения и явить произведение всему миру.

НЕ ГОВОРИ «ГОП», ПОКА НЕ ПЕРЕПРЫГНЕШЬ

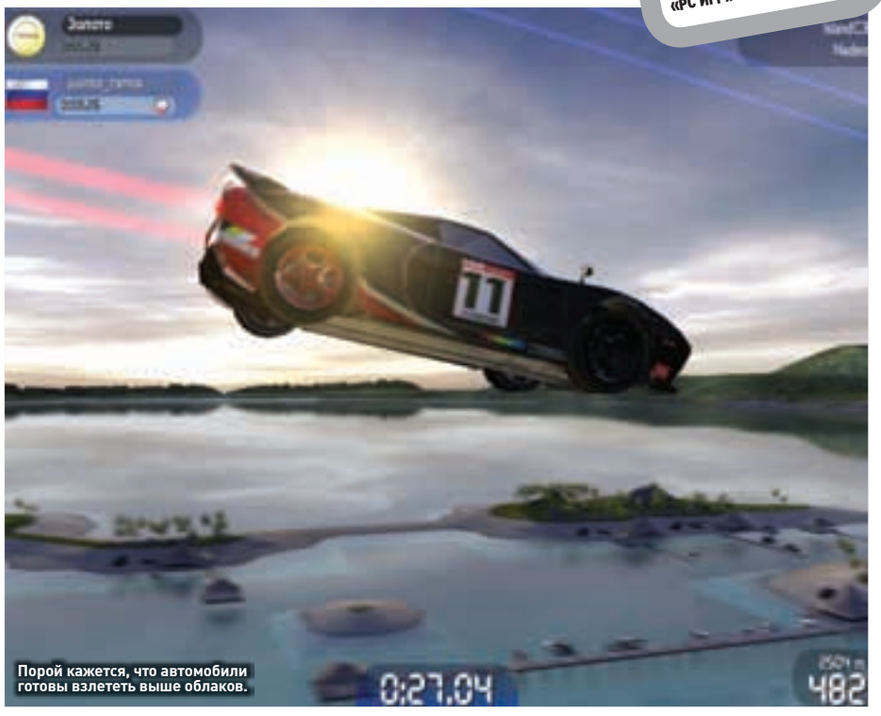
Несмотря на то что TrackMania United Forever – чистой воды аркада, легкой жизни не жди. Расслабленно прихлебывая вечерний чай, рекордов тут

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

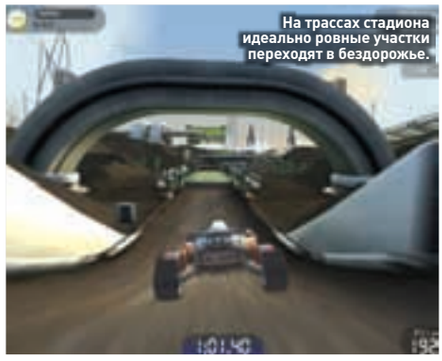
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.6**

Во время затяжных полетов забываешь обо всем на свете.


Порой кажется, что автомобили готовы взлететь выше облаков.

Бронзу и серебро получить проще пареной репы, но за золото придется побороться.


На трассах стадиона идеально ровные участки переходят в бездорожье.

не поставишь. Процесс требует предельной концентрации. Концепция TrackMania сильно отличается от прочих рейсингов: здесь нет массовых стартов. Забудь об изнурительном наматывании кругов в компании компьютерных болванчиков с целью пересечь финишную черту первым. Все заезды TrackMania United Forever – так называемые тайм-триалы. Наш главный и единственный соперник – время. Казалось бы, в одиночку гонять не так весело, как с оппонентами, – ничуть не бывало! Сев однажды вечером за компьютер и запустив игру, чтобы пройти парочку трасс на золото, ты обращаешь внимание на часы лишь глубокой ночью.

Прохождение одного уровня действительно может затянуться на целый вечер. Получить бронзу и серебро практически на любой трассе не составит труда, но проехать на золотую или авторскую (результат, установленный самими разработчиками) медаль – задача не из легких. Как пройти все эти трамплины, мертвые петли, трубы и миновать подло расставленные столбы и вырытые ямы? Где стоит рискнуть и выгадать несколько десятых секунд, а где нужно быть осторожным? Когда перед продолжительным полетом лучше ускориться, а когда притормозить, чтобы не улететь слишком далеко? Ответы на эти вопросы приходят не сразу, а спустя десятки неудачных попыток прийти к финишу. Шутка ли – на красных и черных треках (цветами Nadeo обозначает сложность трасс: белый – элементарно, зеленый – легко, синий – доступно, красный – сложно, черный – зубодробительно) не всегда понятно, что в принципе нужно делать. Но не все так страшно. Как только трасса изучена и обкатана, результат не заставляет себя долго ждать. Минуту назад в возможность выполнения некоторых трюков не верилось, а сейчас они вызывают лишь легкий смешок. Ты ставишь рекорд и переходишь к следующему треку, где история повторяется.

ПРОДОЛЖЕНИЕ БАНКЕТА

Одни только гонки способны увлечь на пару месяцев, а ведь в игре целых четыре режима! И каждый уникален и по-своему безумно интересен. Вот, например, в «Платформе» необходимо проходить контрольные точки, расположенные на блоках, между которыми не проложена дорога. Перемещение осуществляется перелетами. Заехать на трамплин необходимо под нужным углом и с правильной скоростью. Чуть не рассчитаешь – отправишься на дно бассейна. Пристальное внимание нужно уделить и приземлению. Если ты достиг поверхности, не торопись ликовать, нужно и удержаться: автомобили охотно скользят и переворачиваются.

Чуть менее удачным получился режим «Трюки», где за определенное время, используя любые объекты на треке, необходимо набрать как можно больше очков за выполнение различных спинов и бэкфлипов. В отличие от прочих режимов, где все зависит исключительно от действий игрока, здесь большое значение имеет удача. Иногда из кожи вон лезешь, чтобы сотворить в воздухе что-нибудь эдакое, но получаются трюки обычно совершенно случайно, благодаря задетому в полете объекту или удачно подвернувшейся кочке. Как бы то ни было, и этот режим дарит массу положительных эмоций. И как не сказать о «головоломке»! Здесь, прежде чем сесть за руль болида, необходимо построить для себя трассу, используя ограниченное количество блоков. Где-нибудь еще в рейсингах ты встречал элементы пазла?

TrackMania United Forever играет на контрастах. Вот спортивный автомобиль летит со звуковой скоростью на фоне живописного заката в тропиках, вот ралли-болид месит грязь на узкой проселочной дороге, виляющей между сельскими постройками и деревьями. Вот ты прыгаешь на прокачанных внедорожниках с одной крыши небоскреба на другую, а вот уже любуешься зимними пейзажами японской деревеньки. Пусть здешняя картинка в отличие от Race Driver: GRID не заставит тебя онеметь от восторга, а звуковое сопровождение не подарит эффект присутствия, происходящее на экране все равно не оставит равнодушным. Ведь пока ты не прошел последнюю связку поворотов, не миновал последнее препятствие, не преодолел последнюю мертвую петлю, ничто не важно. Пролетая над кронами деревьев и выписывая в воздухе эффектные кренделя на фоне обезоруживающе красивого залива, ты чувствуешь себя по-настоящему счастливым. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★ 10.0

Разнообразные режимы; игра в каждой из семи зон уникальна; неповторимый дизайн треков; динамичный, захватывающий дух игровой процесс; отличный мультиплеер; редактор трасс.

Не первой свежести графический движок; среднее звуковое и музыкальное сопровождение.

9.0

Никогда еще борьба с секундами не дарила столько эмоций.

«Трюки», пожалуй, самый слабый режим игры. Но и он дарит массу эмоций.

TotalFootball

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

Читайте в июльском номере

Полностью посвятив июньский номер чемпионату Европы-2008, в июльском номере Total Football возвращается к российскому футболу. Но не забывает и про зарубежный. Читатели найдут множество эксклюзивных материалов, подготовленных корреспондентами TF и проиллюстрированных яркимифотографиями.

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

1492 Христофор Колумб открывает Америку.

2002

Хаккю Ким, создатель Ragnarok Online, уходит из Gravity и основывает собственную компанию, IMC Games.

2006 Компания IMC Games при поддержке Hanbitsoft выпускает в Корее и Японии Granado Espada.

ТЕКСТ: ДАНИИЛ СПАРДИН

В придачу к красивым костюмам в Granado Espada можно купить учебники «поз» и затем делать художественные скриншоты: сегодня мы воркуем у фонтана, а завтра рвем на себе волосы от горя в каком-нибудь подземелье.

Видео-рецензия на диске!

Участники дружественной команды помечаются синими эмблемами со значком классовой принадлежности.

GRANADO ESPADA: ВЫЗОВ СУДЬБЫ

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Hanbitsoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Nival Online
РАЗРАБОТЧИК
IMC Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb, интернет-соединение
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Бесконечно
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.geonline.ru
ПОХОЖЕСТЬ
Silkroad Online
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Хаккю Ким, отец Ragnarok Online

В Корее, на родине Granado Espada, эту MMORPG ласково называют dressing game – игрой, в которой одна из основных приманок – возможность менять наряды персонажа. Если в Lineage или World of Warcraft одежда героев ассоциируется в первую очередь с жанром фэнтези, то в «Эспаде» ценят и любят костюмы, популярные несколько столетий назад, хотя и пытаются их то и дело перекроить.

МАСКАРАД

Каждая боевая вылазка – будто вечер-маскарад в кабаре «Мулен Руж». Тут и камзолы, что смутно напоминают о Христофоре Колумбе и эпохе великих географических открытий, и кокетливые платья с оборочками, словно позаимствованные у пастушек с картин XVII века, и викторианские наряды, и вычурные рыцарские доспехи. А на фоне этого псевдоисторического великолепия – современные купальники и костюмы медведей да крокодилов.

Согласно сюжету действие разворачивается на вымышленном континенте, хотя по сути тебе предложат, подобно конкистадору, осваивать Новый Свет, добывая себе славу и состояние. В окрестностях днем с огнем не сыскать ни единого коренного индейца, зато поголовья монстров прямо-таки превосходят все ожидания. Немного жалко, что создатели не стараются полностью выдержать дух эпохи: все же эластичные ткани придумали гораздо позднее мушкетов. Но даже когда умом понимаешь, что расфуфыренной барышне самое место в танцевальном зале, а не посреди песков и камней древних руин, все равно так и тянет снарядить в бой заклинательницу стихий и посмотреть, как та, подхватив юбки, шустрит по дороге. Остановится, паль-

Каждая боевая вылазка в Granado Espada – будто вечер-маскарад в кабаре «Мулен Руж».

ТРУДНОСТИ ПЕРЕВОДА

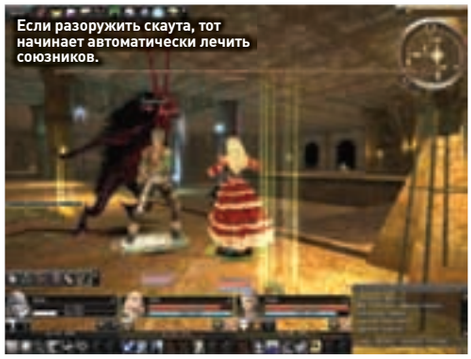
Корейцы получили финальную версию Granado Espada в феврале 2006 года. Европейцы приобщились к покорению Нового Света на месяц позже американцев, в августе 2007 года. Тем временем российские издательства все приглядывались к корейской диковинке, пока компания Nival Online не взяла игру под свое крыло. Открытый бета-тест начался 6 мая. «Сообщайте обо всех найденных ошибках!» – гласило объявление на титульном экране. Но при одном взгляде на перевод диалогов оставалось только диву даваться, как обрусевшую «Эспаду» выпустили из пеленок закрытого бета-теста. NPC Грейс Бернелли сперва говорила о себе в мужском роде, сообщение об удачной оплате телепорта гласило: «Вы приобрели н-цать песо» (Санта-Мария, где же мои миллионы?), а подопечная элементалистка на третий день выбила себе ценный предмет одежды – «огненная одеяние». Ошибки, опечатки и несостыковки потихоньку устраняются, но идеальной локализацию все еще назвать нельзя.

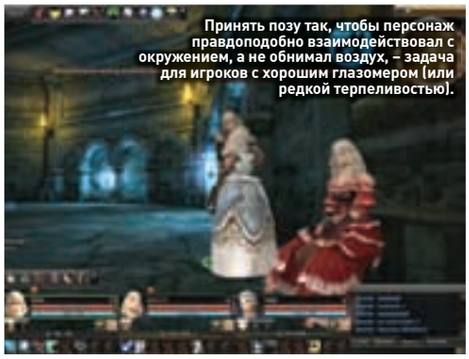
Факты

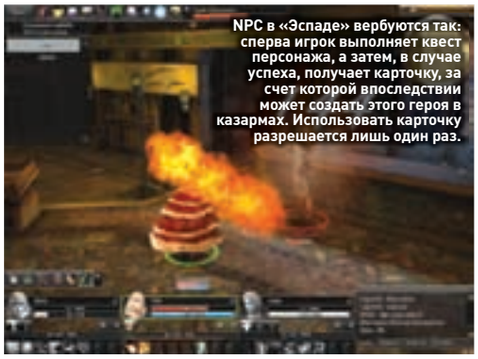
3 героя в отряде

5 стандартных персонажных классов

30 вербуемых NPC (и даже больше)


Если разоружить скаута, тот начинает автоматически лечить союзников.


Принять позу так, чтобы персонаж правдоподобно взаимодействовал с окружением, а не обнимал воздух, – задача для игроков с хорошим глазомером (или редкой терпеливостью).


NPC в «Эспаде» вербуются так: сперва игрок выполняет квест персонажа, а затем, в случае успеха, получает карточку, за счет которой впоследствии может создать этого героя в казармах. Использовать карточку разрешается лишь один раз.

нет фаейрболлом в монстра и дальше семенит – только оборки на ветру колышутся. И при этом не отстает от двух здоровых лбов: мечника и, скажем, медика-скаута.

ТРИЕДИНСТВО

Впрочем, симпатичные модели героев и наряды, которые так славно выглядят на скриншотах, но достаются персонажам лишь при соблюдении ряда условий, – не единственные достоинства Granado Espada. В отличие от большинства онлайновых RPG командовать в ней предстоит не одним бойцом, а сразу тремя (здесь такой отряд называют семьей). Сперва тебя попросят придумать фамилию свежеиспеченного рода – уникальный никнейм в игре – и только потом позволят создавать подопечных. Предполагается, что ты не будешь ставить себе сверхзадач в духе «я смогу выжить и без соратников», а поведешь на подвиги именно троих переселенцев. «Скамья запасных» (она же «казармы») сперва готова вместить только одного дополнительного персонажа. В русской версии за все слоты свыше этой нормы придется платить игровой валютой. Три героя взамен одного – зрелище непривычное. Кажется, что нужды в пати никогда не возникнет. Хочешь – выводи на поле двух мастеров дальнего боя и одного лекаря, хочешь – классическую команду из «танка», мага и лекаря. Даже у отрядов без личной «скорой помощи» на первых порах все идет гладко. Знай только подбирай восстановители здоровья, что сыплются из поверженных монстров. Но помощь дружественной семьи начинаешь ценить достаточно быстро – как только захочется погулять в локации, где все недруги превосходят твоих героев уровня этак на три. Впрочем, чем больше разница между уровнями бойцов отряда и монстров, тем больше времени они потратят на расправу с одной вражиной, в результате чего будут накапливать опыт медленнее тех, кто не рвется в герои.

СЕКРЕТНЫЕ ПРИЕМЫ КОНКИСТАДОРОВ

За каждый заработанный уровень боевого стиля выдают несколько очков, которые предлагается тратить на совершенствование отдельных навыков (исключительно этой стойки). При расправе с боссами или же со стаями врагов данные секретные приемы оказываются особенно кстати. К примеру, мечники обучаются вызывать весь огонь на себя и затем уходить в глухую оборону, а заклинатели стихий и маги – применять чары массового поражения. У вербуемых NPC наборы стоек зачастую позаимствованы у нескольких классов разом.

СЛЕДУЙ ЗА ЛИДЕРОМ

Хотя под руководством у тебя несколько персонажей, постоянно пере-

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

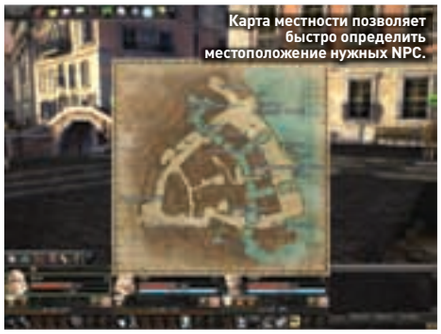
Оружие и доспехи можно покупать в магазинах, но самые лучшие разновидности – с одним или несколькими бонусами к характеристикам – добываются на рынке или на поле боя.

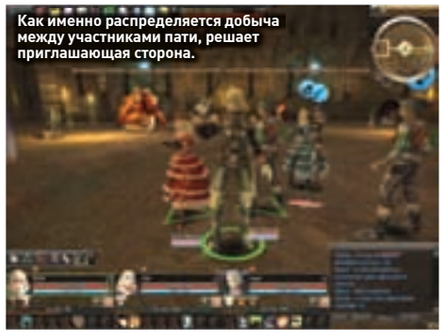
Боевые стили персонажей не зря называются стойками: угадать выбранный зачастую успеваешь уже по позе персонажа.

Убойная фраза:

«Взведен и заряжен!»

девиз мушкетеров в Granado Espada


Карта местности позволяет быстро определить местоположение нужных NPC.


Как именно распределяется добыча между участниками пати, решает приглашающая сторона.

ключаться между ними необязательно.
Ты управляешь лидером, а о двух других позаботится AI. По замыслу они автоматически последуют за вожаком, куда бы тот ни направился. Тебе не нужно даже выбирать цель охоты: достаточно задать линию поведения бойцов, и дальше со всем уже справится компьютер. Например, команда уйдет в глухую оборону или начнет патрулировать вверенный ей участок, отстреливая всю живность, что пробегает мимо. Приказы разрешено раздавать как индивидуально (в таком случае беспокоиться придется о трех подопечных), так и всему отряду разом. Разработчики очень гордятся тем, что сумели облегчить задачу игроков и разработали неплохой AI, однако нередки случаи, когда герои попросту забывают приказы. Привычная картина: соратники из последних сил отбиваются от каких-нибудь тритонов-переростков, а медик стоит столбом и, пока не повторишь приказ, успешно прикидывается ветошью. За AI были замечены и другие проделки. Например, сосредоточившись на цели, персонаж может рвануть за ней прочь от отряда, оставив товарищей без поддержки.
Бои на автомате не настолько упрощают происходящее, как кажется сначала. Окопается команда в лабиринте, начнет методично выкашивать подбегающих монстров, а тут рядом окажется неприметный ящик или бочка. Как только солдаты его разобьют, оттуда валом повалят недруги. Если уровни всех участников схватки примерно равны или же у монстров небольшое преимущество, отряд может одержать верх за счет особых навыков. Каждый набор навыков соответствует определенному боевому стилю (здесь – стойке). Чтобы разучить новые стойки, необходимо, как и в случае с костюмами, соблюсти ряд условий: купить книгу-учебник и использовать ее на персонаже с оговоренным уровнем опыта или знания других стилей. Захотелось стрелять с двух рук – вперед, брать 36-й уровень и дополнительно осваивать стойку freestyle. В бою за верность одному стилю отдельно начисляют опыт. Выполнять особые приемы без приказов сверху воины не способны. Навыки всей команды удобно привязаны к горячим клавишам: даже не переключаясь на бойца, ты сумеешь обеспечить себе огневую поддержку или же вылечить именно того персонажа, которому больше других нужна помощь.
Еще одна напасть для любителей оставить команду качаться – боссы, которые то и дело бродят по окрестностям. Зато игроки передают друг другу сведения об укромных местечках без бочек и внезапных патрулей, пользуются помощью более сильных команд – одним словом, проявляют не меньшую изворотливость, чем при обычных боевых вылазках, лишь бы накопить дополнительные 50 процентов опыта.

ЛУЧШИЙ ИЗ ЛУЧШИХ

А набрать уровни ох как не терпится – чтобы походить в новых доспехах, чтобы воспользоваться новой стойкой или же освоить сложное заклинание. Даже квесты (не скрою, однообразные), которыми здесь снабжают куда чаще, чем в большинстве других MMORPG, предусматривают, что в какой-то момент отряду обязательно потребуется убить драгоценное время на прокачку (взять подмогу на квестовые задания в русской версии пока не позволяется).
Но при этом в «Эспаду» все равно хочется возвращаться. И потому, что она пытается предложить что-то свежее в противовес уже существующим онлайновым проектам, и потому, что оборчатые платья и расшитые позументами камзолы все же чудо как хороши. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Уникальная система командования отрядом, богатый выбор вербуемых персонажей и спецприемов, симпатичные модели героев.

Однообразные квесты, затяжные промежутки прокачки между получением квестов, ошибки AI, на удивление небольшое число костюмов.

7.5

Красивая необычная MMORPG с обильными, но занудными квестами.

Для сбора лута предусмотрен особый режим: подбирай все на выбранном участке.

ENGINE
start

MAXI tuning RUSSIAN EDITION

www.maxi-tuning.ru

Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning

**В продаже
с 4 июня**

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001

В уютном болгарском городе Софии начинает функционировать офис Black Sea Studios.

2004

На прилавки стройными рядами ложатся коробочки с Knights of Honor – дебютным и очень крепким стратегическим проектом начинающей компании.

2008

Фирменный редакционный скальпель добирается до тушки WorldShift.

Стоит начать движение – и красивое построение превратится в бесформенную коричневую кляксу.

Племена не только физиономиями, но и архитектурой походят на типичных эльфов.

ЖАНР ИГРЫ
RTS

ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Black Sea Studios

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.worldshift-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
StarCraft, Warcraft 3

WORLDSHIFT: АПОКАЛИПСИС ЗАВТРА

ТРЕНИРОВОЧНАЯ ХЛОПУШКА

Рано или поздно в жизни любого коллектива разработчиков наступает период, когда хочется выпендриться, нацепить красные штаны и сотворить нечто из ряда вон выходящее. Например, изобрести новый жанр, приподнять планку качества на пару метров или совместить несовместимое. Если хватает опыта и таланта, получается Portal или World in Conflict, если нет – смехотворная стратегия с претензией на революционность.

Гипотетически WorldShift могла стать праздничным тортом: вкусным и красиво упакованным. Первым делом тебя бы развлекла история об очередном вселенском конфликте. Потом сингл аккуратно перешел бы в масштабные deathmach-схватки и якобы революционные кооперативные миссии в духе Dota Allstars – популярнейшей модификации для Warcraft 3. Увы, попытка Black Sea изобразить жанровое откровение нелепа, как пируэты известного фигуриста вокруг Димы Билана на трехметровом куске льда.

2 + 3 = 3 + 2

Согласно игровой мифологии, человеческой цивилизации в XXI веке всетаки настал прогнозируемый конец. И повинно в этом вовсе не глобальное потепление, не ядерное оружие и даже не балалайка-рэпер Серега. Опасность затаилась в непонятном небесном теле, однажды невесть откуда рухнувшем на Землю. Гостинец из космоса не сумел организовать второй ледниковый период, зато принес с собой чуму, навсегда изменившую жизнь на планете. Через тысячи лет горстки выживших ютятся в пяти уцелевших городах и не вылезают из скафандров, а по разросшимся лесам бродят диковинные зверушки и племена отвергнутых обществом мутантов-гуманоидов.

После красивейшей заставки (не столько технологичной, сколько эффектно срежиссированной) становится ясно, что вместо сильного сюжета нам вновь подсовывают вольную фантазию на тему StarCraft и Command & Conquer. Но без Ультралисков, без брата Кейна и харизмы. В игре вообще нет характерных персонажей: вряд ли кто-то проникнется историей странствий колдуна с палкой, полуголой девицы и твердолобого вояки. Основная интрига, кажется, собрала все возможные штампы: сначала как бы плохие лупят как бы хороших, потом прилетают братья по разуму и устраивают форменный беспредел. В конце всех ждет обязательный фейерверк.

БЛОНДИНИСТЫЕ ЗАМАШКИ

Первое впечатление от WorldShift странное. Камера прибита на высоте куриного полета, а масштабируемость оставляет желать лучшего. От игры устойчиво пахнет этаким Warcraft – почти без экономики и возни с апгрейдами. Чем дальше в лес, тем больше дров. Обычно под нашим руководством не больше дюжины бравых парней и пара-тройка героев. Последние отличаются богатырским здоровьем и прямо-таки

К середине кампании наконец снисходит озарение: WorldShift нужно было родиться аркадой. Или тетрисом.

Факты

18 миссий в сюжетной кампании

9 карт для совместного прохождения

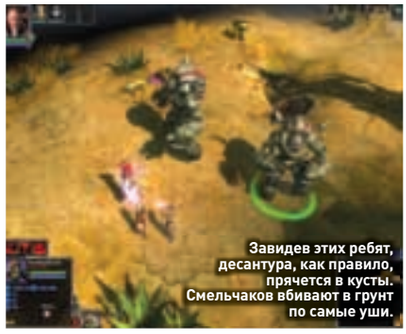
3 похожие друг на друга расы

1 очаровательная фигуристая мутанточка

маниакальной страстью к умениям и заклинаниям.
Тактические возможности WorldShift находятся за гранью добра и зла. Тип боевой формации только один – всеразрушающая куча, а погода и особенности ландшафта совершенно не влияют на геймплей. Средняя миссия проходится методом выжигания всего живого приблизительно за 15 минут.
Строительства нет. На карте может быть головное здание, где за условные единицы производятся абсолютно все юниты, и несколько месторождений ценных кристаллов. Их любой ценой нужно подминать под себя. Чем активнее идет добыча, тем легче сколотить мощную армию. Правда, наштамповать орду а-ля Command & Conquer не получится. Размер войска строго регламентирован.
У каждой фракции четыре вида простых юнитов, четыре офицера с массой спецспособностей и один герой (в сингле их может быть гораздо больше), чья безвременная кончина не сулит ничего хорошего. Не густо. К тому же в Black Sea решили не забивать себе голову балансом и лишили расы индивидуальности. Что у людей, что у племен, что у мутантов есть дешевое пушечное мясо ближнего и дальнего боя и мощные юниты-тараны подороже. После каждой виктории презентуются апгрейды. Вариаций – великие сотни, но ничего умнее «+3 к защите» или «+1 к атаке» разработчики так и не придумали.
Иногда игра пытается состряпать интеллектуальное выражение лица с аркадным оскалом. Скажем, предлагает без шума провести группку героев через лагерь врага и попутно не поджариться на мостиках, которые омывает лава. Стоит поднять тревогу, и на горе-коммандос набрасывается неприятельская орава. После 15-й попытки пройти мимо особо глазастого десантника хочется выть и кусаться. А все из-за того, что самостоятельно сохраняться во время миссии строго воспрещается. Для полноты ощущений периодически глючат триггеры. Если все-таки решишься отдать себя на растерзание WorldShift, не забудь поставить последний патч. Благо система обновлений (о, чудо!) работает как часы.

ПРОБЛЕСКИ РАЗУМА

Немного интереснее в мультиплеере, где, по заверениям разработчиков, игра раскрывается в пугающих «великолепии» и «революционности». Для обыкновенных сеч с участием от двух до шести игроков в Black Sea придумали хитрый генератор случайных карт. Игроки оказываются одинаково незнакомыми с местностью. Специальные задания для кооперативной игры требуют слаженных командных действий всех участников. По-другому не победить: одиночки первыми идут на корм местной фауне. Зато приветствуются нестандартные решения. Например, есть карта, где на превосходящие силы врага можно натравить его же зверинец. Увлекает, но ненадолго. Сказываются множественные упрощения.
Визуально и стилистически WorldShift беспардонно копирует разнообразные творения Blizzard. Вокруг такое же аляповатое, но по-свойски милое окружение с гигантскими грибами и необъятными баобабами. Местные люди до неприличия похожи на терранов из StarCraft, а когтистые Потрошители – вылитые Гули из вечно молодой Warcraft 3. Как только пестрые группы из 10–20 отесанных топором юнитов сталкиваются лбами и начинают перестреливаться спецэффектами, аналогия становится еще более очевидной.
Со звуком ситуация непростая и неоднозначная. На одной чаше весов качественная музыка, которую частенько украшает хор. На другой – заунывная озвучка диалогов и юнитов (надоедливые реплики без тени эмоций, к счастью, можно отключить). После англоязычной халтуры скороспелую локализацию от «Акеллы» воспринимаешь благосклонно. Огрех игры, увы, она исправить не в силах. **PG**



Завидев этих ребят, десантура, как правило, прячется в кусты. Смельчаков вбивают в грунт по самые уши.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Игра легка в освоении. Мелодичная ненавязчивая музыка. Да и вообще, стратегия, умело обращающаяся с красками и спецэффектами, сегодня редкость.

Игровой процесс упрощен донельзя. Сюжет перенасыщен штампами и явными заимствованиями. Мультиплеер быстро приедается.

6.0

Не самая прогрессивная стратегия, чьи амбиции явно завышены. Любители фэнтези, впрочем, останутся довольны.

Пока мутузим командира, надоедливую свиту не помешает обездвижить.

Фабрика по производству инопланетной нечисти работает без обедов и выходных – были бы ресурсы.

2001 С подачи Эндрю Вайна (Andrew Vajna), продюсера фильмов «Судья Дредд» и «Терминатор 3», в Будапеште начала работу студия Black Hole Entertainment.

2004 Выходит Armies of Exigo – дебютная игра новоиспеченной компании.

2008 Black Hole готовит консольную версию Battle March.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

Видеорецензия на диске!

WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА. МАРШ РАЗРУШЕНИЯ

УРРРРРААААА!

ЖАНР ИГРЫ
RTS
ИЗДАТЕЛЬ
Namco Bandai Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Black Hole Entertainment
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джереми Соул (Jeremy Soule), композитор
ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 6
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.markofchaos.com
ПОХОЖЕСТЬ
Warlords Battlecry, Dark Omen

Позапрошлогодняя «Warhammer: Печать хаоса» повторила участь печально известного «Титаника» и на полном ходу протаранила айсберг из собственных амбиций. Под воду уходили и великие боги хаоса, и ушастые эльфийские предводители. Возмущенные критики не спешили делиться спасательными жилетами. И причина не в беспрецедентной жестокости игровой прессы. Просто неприятно, когда вместо фэнтезийной наследницы великой Total War тебе подсовывают недоделанный клон Dark Omen среднего пошиба.

По здравой логике, дополнение должно было поднять со дна непутевый оригинал хотя бы потому, что разрабатывалось без малого полтора года. Но не ирония ли судьбы: неповоротливое спасательное судно разбилось о рифы, едва выйдя из порта. Отважному аквалангисту-любителю Илларию Тимофеевичу Правдорубову кое-как удалось выудить из воды несколько бочек с новыми картами, десяток сердитых орков и злющих бледных существ эльфийской национальности.

ВО ИМЯ BLIZZARD!

Сюжет «Марша разрушения» (к слову, продолжение настойчиво требует наличия «Печати хаоса» на компьютере) в сотый раз перепевает Warcraft. Разве что в детище Black Hole орки и силы хаоса слегка поменялись ролями. Пока имперские войска и хаос самозабвенно мерились саблями (о чем напоминает неизменно эффектное интро), из шалашей вылезла новая сила. На этот раз поработить мир собрался союз орков и гоблинов под надзором хитрых темных эльфов. В рамках новой кампании игрок будет поочередно вставать под знамена обеих фракций. Сюжетная развилка притаилась в самом конце, где предстоит выбрать между экологичным зеленым и готичным фиолетовым.

Суть игрового процесса неизменна, что скорее недостаток. До финала предстоит прошагать по трем глобальным картам с посещением магазинов и казарм. Путь преимущественно линеен: лишь изредка разрешается свернуть в сторону и поучаствовать в необязательной схватке. Любое крупное сражение неизменно превращается в беспорядочную потасовку. Здесь надо поблагодарить разработчиков за бестолковую систему морали: работай она должным образом, играть было бы невозможно.

СТРАННОСТИ ЖИЗНИ

С орками можно частично познакомиться в оригинале, где они присутствуют в качестве наемников. Странная раса. При высокой стоимости отрядов зеленокожие мрут пачками. Темные эльфы более живучи, но они, по сути, точная копия своих высших собратьев. Тонкий лучик света – миссии за темных, где необходимо действовать скрытно и аккуратно. Захватывает, честное слово. Болячки героев проигнорировали, а зря. Лечебные алтари встречаются на одной карте из десяти. Здоровье крепышей восстанавливается исключительно путем опустошения волшебных буты-

Факты

28 карт для мультиплеера

15 часов на прохождение кампании

2 новые расы

1 минута эффектного видео

лочек. Склянки вываливаются из поверженных не чаще, чем в Сахаре идет снег, а в магазинах стоят приличных денег, которых обычно нет. И будучи единожды побитыми, великие боссы, воины и ассассины позорно отсиживаются в углу карты до конца сечи. Геройская магия стала еще бесполезнее. А смерть сюжетного персонажа ведет к мгновенному поражению (сохраняться во время сражения, кстати, строжайше запрещено).

По-прежнему невесело в мультиплеерных палестинах. Судя по всему, под «обновленным многопользовательским режимом» разработчики подразумевают стопку из десятка карт да неповоротливую онлайновую забаву World Domination (на манер Empire Earth 3). Исход сражения попрежнему решает элементарная удача. Правда, от грамотного отбора кандидатов в войско отказываться не стоит. Орда из одних стрелков перестает быть сильным аргументом в тот момент, когда до нее добираются какие-нибудь умники с топорами. От маневров и изысков, знакомых по Total War, можно смело отказываться. Лучники одинаково метко стреляют что с возвышенности, что из ямы, а спины сослуживцев им не помеха.

Тех, кому широкополосный интернет только снится, порадовали возможностью сразиться на мультиплеерных картах с компьютером. Ввиду недалекости последнего удовольствие сомнительное.

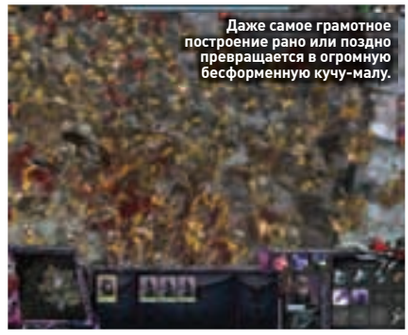
LET'S STOMP'EM ALL, BOYZ!

И через полтора года Mark of Chaos остается одной из самых технологичных фэнтези-стратегий. Но далеко не самой красивой. Виноваты художники. Они умудрились нарисовать непозволительно блеклые текстуры. Настолько скучные и монотонные, что уже через полчаса игры хочется сходить на прием к окулисту. В Battle March творцы попытались исправиться (ярко-фиолетовые темные эльфийки радуют взор), но безуспешно: общий похоронный настрой не искоренить. Да и минутные загрузки новой карты не делают разработчикам чести.

Человек-оркестр Джереми Соул, автор саундтрека к Oblivion, специально для дополнения сочинил несколько новых мелодий (на боевые марши они, правда, не похожи). Язык не поворачивается назвать музыку гениальной, но по ходу игры она не раздражает и даже порой вызывает эмоции, что в условиях современной индустрии — достижение. Зато английская озвучка, без преувеличения, великолепна. Актеры рвут глотки на редкость натурально. Хоть сейчас хватай их и тащи скопом в фильм Питера Джексона озвучивать орков и прочую нежить.

Этому празднику слуха еще бы атмосферу Warcraft, динамику серии C&C да глубину Total War...

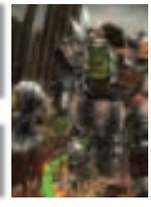
P.S. После установки добавки забудь про старые сейвы для оригинальной «Печати хаоса». **PG**



Даже самое грамотное построение рано или поздно превращается в огромную бесформенную кучу-малу.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



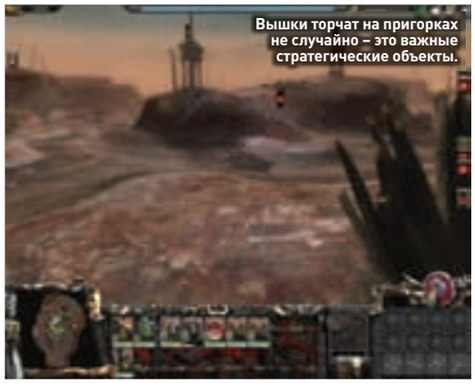
Технологичная картинка и отличная озвучка юнитов. Интересные стелс-операции темных эльфов. Имеется инструментарий для создания собственной армии.

Полный застой в отнюдь не идеальной концепции геймплея. Типичный, как жара в июле, фэнтези-сюжет. Невыносимо долгие загрузки карт.

6.5

Мало чем примечательная добавка для глуповатой и заслуженно забытой стратегии по известной лицензии.

Пока на мониторе царит как бы эпическое фэнтези, мозг отдыхает на полке рядом с пыльным томиком Толкиена.



Вышки торчат на пригорках не случайно – это важные стратегические объекты.

Редко где увидишь настолько унылую и безжизненную глобальную карту.

Боевые зверушки гоблинов не столько эффективны, сколько забавны.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.5**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.1**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1992 — В Монреале основана студия Artificial Mind and Movement.

2006 — Студия получает награду за лучшую мобильную игру.

2007 — Начинается сотрудничество с компанией SEGA.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Опять забарахлила автоматика. Нужно запускать резервное сердце.

Первый босс в игре. Нужно уничтожить орудия и радар, а потом браться за саму машину.

IRON MAN

ГОЛЛИВУДСКИЙ УТИЛЬ

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
SEGA
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Artificial Mind and Movement
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sega.com/gamesite/ironman

«Наши парни сначала стреляют, а потом целятся», – горевал Говард Старк, главный оружейник Америки и отец железного супергероя. Старик был прав: кто будет особо разбираться, где и по какому поводу выстрелила американская винтовка? Что защищал ее хозяин – демократию или, наоборот, диктатуру, джихад и полный армагеддец? Оружие, созданное с благой целью, убивает мирных и ни в чем не повинных людей. Разве это правильно, честно?

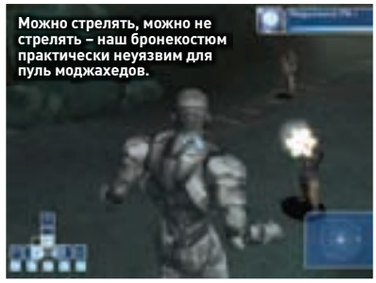
СТАЛЬНЫЕ РУКИ-КРЫЛЬЯ

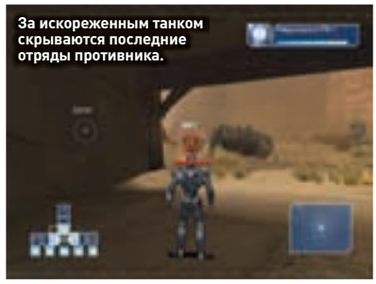
Подобное случается только в сказках и комиксах: прожженный капиталист, бессердечный и аморальный олигарх, решает в корне изменить свою жизнь. Отказаться от многомиллионной прибыли во имя каких-то там идеалов. Слеза афганского ребенка превратила Тони Старка в неистового революционера, возмутителя спокойствия с палладиевой шайбой в области миокарда. Это устройство спасает Старка от верной смерти – осколки пехотной мины не могут добраться до его сердечных клапанов.

Находясь в плену у моджахедов, будущий Железный человек совершил гениальное открытие – придумал идеальное оружие, летающий экзоскелет, снаряженный мощным репульсором-излучателем и миниганом. Хозяин такой штуковины может запросто крушить танки, руками сбивать вертолеты и летать быстрее реактивного самолета. Костюм обладает искусственным интеллектом, говорит смешным компьютерным голосом и всячески оберегает своего создателя. Чудо, а не машина.

Увидеть костюм в действии мы смогли совсем недавно, на премьере супергероического блокбастера «Железный человек» (Iron Man). Кино получилось интересным. Возможно, и потому, что за экранизацию комикса взялись его создатели – сотрудники Marvel Studios. Йону Фавро (Jon Favreau) удалось снять мужской, рок-н-ролльный, высокооктановый боевик с Оззи Осборном на подпевках. Одновременно с «Железным человеком» была выпущена игра по мотивам. Лучше бы ее вообще не делали.

В Голливуде почему-то считают, что каждую крупную премьеру должно сопровождать подобное компьютерное развлечение. По сути своей – обычный довесок, сувенир для фанатов. Вроде бумажной ручки или наскоро пошитой в Китае футболки. Толку от такой продукции – ноль. Через пару-другую недель продукт отправляется на вечное хранение, оседает в каталогах у коллекционеров или просто валяется на свалке.


Можно стрелять, можно не стрелять – наш бронекостюм практически неуязвим для пуль моджахедов.


За искореженным танком скрываются последние отряды противника.

А ВМЕСТО СЕРДЦА ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Игра делалась в двух вариантах. Первая, продвинутая версия – для консолей нового поколения (Xbox 360 и PS3). Вторая, попроще – для персональных компьютеров и приставок второго сорта. Я, честно говоря, не понимаю, почему компьютеры попали в опалу? Неужели современный двухъядерный процессор с мощной видеокартой не потянет подобную графику, не сможет отрисовать эти примитивные

Факты

1 миллионер, ставший супергероем

4 бронекостюма, спасающих от пуль

12 разнообразных миссий

32 апгрейда, соскучиться не успеешь

Слеза афганского ребенка превратила Тони Старка в неистового революционера, возмутителя спокойствия с палладиевой шайбой в области миокарда.

модельки и напустить побольше цветного тумана?

Компьютерный Iron Man – это торжество прямых линий и унылого серого цвета. Модели кроил какой-то скряга, и с полигонами он явно пожадничал. Тоскливые пейзажи военного завода сменяет столь же безрадостная пустыня. Чтобы хоть как-то скрасить это визуальное безобразие, авторы устроили пыльную бурю. Но легче от этого не становится – на экран больно смотреть. Хочется скорее запустить Crysis и отдышаться на свежем морском воздухе.

Сам игровой процесс ничуть не уступает видеоряду. Такой же скучный и убогий. Нам предлагают 12 коротеньких миссий, которые проходятся за какие-то 3–5 часов в зависимости от ловкости геймера. Большая часть заданий сводится к простейшему kill`em all. Дело это крайне занудное, ведь компьютер генерирует врагов постоянно и в больших количествах. При этом интеллекта у них, что у жестяной белки из допотопного тира. Конечностями дрыгать могут, но не более того.

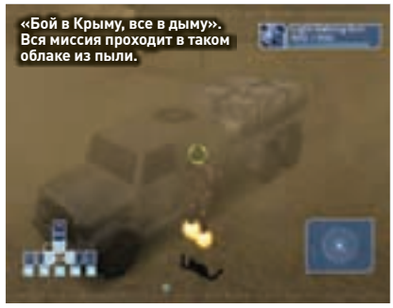
ВСЕ НИЖЕ, И НИЖЕ, И НИЖЕ...

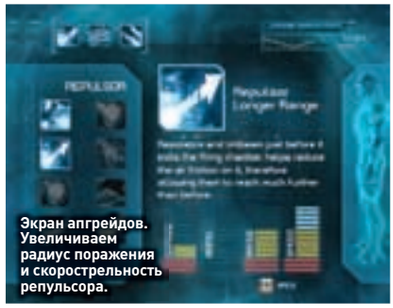
Тони Старк был гениальным механиком. Любо-дорого смотреть, как он работает с металлом, дрессирует своих роботов, конструирует новые механизмы. Эта «великолепная слесарка» была одной из составляющих фильма. А чем игра хуже? Да всем. Например, тем, как в ней реализованы апгрейды. Нет никакого смысла менять оружие, делать его более точным и смертоносным – обычного репульсора достаточно, чтобы истребить всех террористов в Галактике.

Но раз положено – извольте пользоваться. Каждую компоненту бронекостюма можно улучшать восемь раз. Для того чтобы заполучить пушку помощнее, достаточно пользоваться ею подольше. Невидимый счетовод накручивает счетчик экспириенса, а потом – на тебе! – выдает на складе улучшенную версию многоствольного «мультука». Делается это в промежутках между заданиями, после просмотра очередного сюжетного ролика.

Старк может регулировать расход энергии, усиливая свою огневую мощь или защитное поле. В идеале эта система должна заставить геймера думать, разрабатывать тактику. На деле все сводится к бесконечным стрейфам и кликанью мышью. Особенно нудными получились поединки с боссами. Здоровья у них полно: поединок может затянуться на 10 минут и больше. Но не стоит беспокоиться, наш Железный человек практически неуязвим – в запасе у него с пяток новых механических сердец. Убили? Волноваться не надо. Достаточно сыграть в аркадную мини-игру и правильно понажимать стрелки, чтобы вернуть олигарха к жизни.

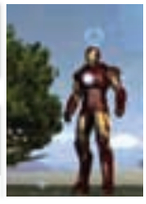
Самое забавное в игре – возможность громить танки голыми руками. Всего-то и надо, что подлететь к панцеру поближе и нажать секретную кнопку. Старк хватает танк за дуло и вырывает последнее с корнем! Подобное хулиганство можно проделать с вражеским геликоптером: поотрывать у вертолета лопасти. Забавно? Допустим. Только веселых трюков недостаточно, чтобы сделать игру интересной. Такой, чтобы ее хотелось пройти до конца. **PG**


«Бой в Крыму, все в дыму». Вся миссия проходит в таком облаке из пыли.


Экран апгрейдов. Увеличиваем радиус поражения и скорострельность репульсора.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

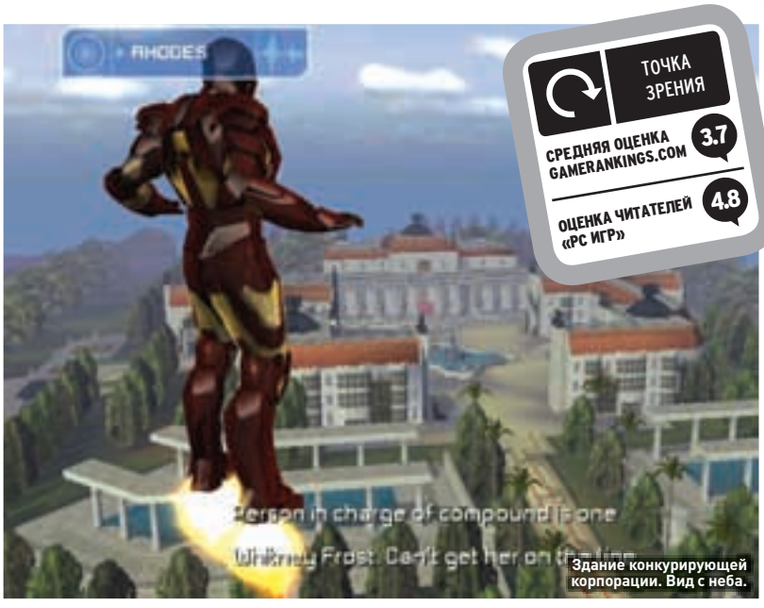


Дополнительные сцены, которых не было в фильме, возможность крушить танки голыми руками, красавица Гвинет Пэлтроу, большое количество апгрейдов.

Примитивная и ущербная графика, убогие модели, отсутствие современных спецэффектов, лоботомированные оппоненты, малое количество миссий, скучный игровой процесс.

5.0

Удовольствие для поклонников комиксов о Железном человеке. Прочие могут не беспокоиться.

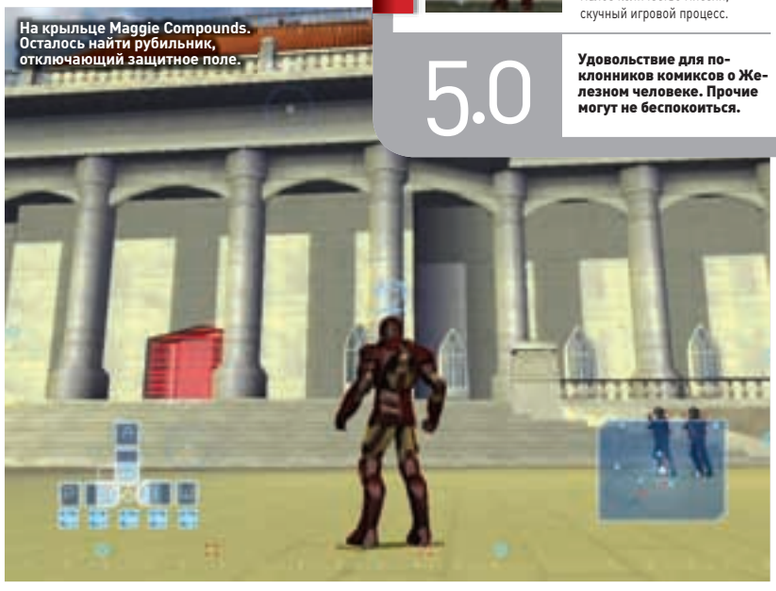


Здание конкурирующей корпорации. Вид с неба.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **3.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.8**


На крыльце Maggie Compounds. Осталось найти рубильник, отключающий защитное поле.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 — Андреас Цайтлер основал студию IceBytes.

2005 — Студия выпустила 20 казуальных игр.

2007 — IceBytes создала симулятор мусоровоза.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Главное – правильно припарковаться, поставить автобус в белую рамку.

Jingle bells, jingle bells! Народ собрался на праздничный шопинг.

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Astragon Software
РАЗРАБОТЧИК
IceBytes
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bussimulator-game.de

BUS SIMULATOR 2008

ЭХ, ПРОКАЧУ!

Куда пойти трудиться? Есть вариант устроиться в ПАТП эээ... водителем автобуса! Блестящие катафоты, золотая бахрома, рычаг с розочкой и смешные наклейки про тещу – не работа, а праздник. Знай себе крути баранку, объявляй остановки и старайся не придавить бабулю с тележкой. Бабуль беречь надо. Лучше заранее потренироваться, чтобы потом обойтись без жертв и штрафов. Таким учебным тренажером может стать обычный компьютер. Симуляторов хватает, вот только хороших мало, автобусных особенно.

ОСТОРОЖНО, ДВЕРИ ОТКРЫВАЮТСЯ

Год назад в продажу поступила игра Bus Driver (в российском варианте – «Дорогу автобусам!») – немудреное развлечение без особых амбиций. Чешские разработчики ориентировались на рынок казуальных игр. Bus Driver была условно-бесплатной – так, сделать пару-другую кругов по городу и забыть навечно. Наши соотечественники, ребята из студии Ap-games, делают симулятор маршрутного такси. Хотят описать машинным языком весь ужас поездок на этом общественном транспорте. Стараются не повторяться, быть оригинальными по максимуму. Осталось выпустить гонки на троллейбусах и трамвайный тайкун.

Между тем разработчики из IceBytes даже не пытаются поймать вдохновение и продемонстрировать миру недюжинный креатив. Немцы соорудили очередной симулятор «сарая на колесах» – игру Bus Simulator 2008. Пользуясь простейшим инструментарием, парни построили некое подобие города: вместо домов серые коробки, обтянутые текстурами цвета грязи, вместо людей – клоны-истуканы, готовые простоять хоть сутки под проливным дождем. Аллилуйя! В игре есть смена суток и погоды – только на геймплей это никак не влияет. Трасса не становится скользкой, и автобус совсем не пачкается. В Bus Simulator 2008 очень туго с физикой. Стараясь добавить происходящему реализма, германцы перемудрили, и автобус часто застревает на месте. Сдвинуть его нет никакой возможности.

Зато наш железный друг может двигаться по инерции. Стоит разогнаться, и остановиться на запрещающий сигнал светофора уже не получится. Водитель обязательно нарушит правила и обеднеет на 50 евро. Правил в игре всего два: не ездить на красный свет и не таранить тачки и заборы. При этом совершенно спокойно можно колесить по тротуарам и срезать углы. Тяжелая машина очень плохо вписывается в повороты, и ездить по правилам практически невозможно. Хотя и хочется. Ведь Bus Simulator 2008 более всего напоминает кустарный тренажер по вождению.

АВТОБУСНЫЙ ФЛОТ

Флот я упомянул не случайно. В английском языке автопарки именуются флотилиями (fleet). В твоем распоряжении окажется 18 типов автобусов – начиная с обычной рейсовой развалюхи и заканчивая двухэтажным красавцем с баром и уборной. Ты должен стать настоящим транспортным магнатом и закончить игру со званием

Блестящие катафоты, золотая бахрома, рычаг с розочкой и смешные наклейки про тещу – не работа, а праздник.

Факты

4 класса автобусов

8 моделей в каждом классе

18 разных маршрутов

отличника капиталистического труда. Первое время придется выполнять самые рутинные задачи, ездить по маршрутам, попутно изучая унылые пейзажи Мегасити.

Платят за такую работу немного, где-то по 500 евро за рейс, а мороки хватает. Нужно развить навык правильной парковки, возить пассажиров нежно и осторожно и не забывать о светофорах. Три штрафа – и тебя снимут с маршрута, придется начинать все заново. Сначала управление кажется чудовищно неудобным: хочется разжиться рулем от «Икаруса» и превратить его в игровой контроллер. Но потом, освоив езду по диагонали, понимаешь – геймплей примитивен до безобразия.

Все задания можно разделить на три группы: обычные рейсы по городским маршрутам (требуется объехать все остановки и успеть в срок), экскурсионные поездки и специальные заказы. Например – доставка домохозяек на предрождественский шопинг или передислокация армейского подразделения. Звучит интересно, на деле – все те же занудные разъезды. Меняются только декорации, да и то незначительно. Удивительное дело, эти спецзаказы оказываются в разы проще рутинной работы на маршрутах. Остановок нет – достаточно пройти за нужное время несколько чекпоинтов. И все!

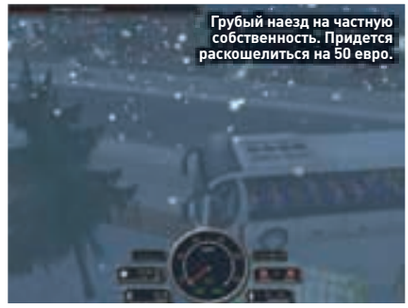
Поездка по историческим местам Мегасити.

А денег за это дается в 4–5 раз больше. Где справедливость?

РЕКЛАМА НА ТРАНСПОРТЕ

Еще один способ зарабатывать деньги – размещение рекламы. Достаточно украсить свой автобус цветастым лого, чтобы получить неплохие дивиденды. И наоборот – ты сможешь заказывать рекламные кампании, расхваливающие автобусные круизы. Долой пробки! Спаси экологию! Если ты не поедешь – этот слоненок умрет! Подобные акции никак не влияют на развитие предприятия, ведь спецзаказы окупают любые расходы. Достаточно отвезти футболистов на стадион, чтобы забыть об экономии бюджета.

Ты сможешь сам устанавливать цену билетов, планировать заранее свою прибыль. Но зачем? Ведь для того, чтобы получить новый автобус, нужно только успеть выполнить очередное задание, доставить болванчиков к месту и в срок. Интересно, какие заботы могут быть у манекенов, как две капли воды похожих друг на друга? Единственное применение, которое я могу придумать для Bus Simulator 2008, – это тренировка терпения. После получаса неспешного телепания по городу у тебя вырастут крылья и сияющий золотым неоном нимб. PG



Грубый наезд на частную собственность. Придется раскошелиться на 50 евро.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★ 2.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★ 2.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★ 2.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Оригинальная концепция. Большой и разнообразный автопарк, обновляемый через интернет-контент, – новые автобусы и маршруты, возможность потренироваться в вождении.

Однотипные миссии, несбалансированная экономическая модель, примитивная графика и модели, непослушное управление, многочисленные баги.

4.0

Не развлечение, а серьезный симулятор жизни водителя автобуса. Скучный, сложный, некрасивый, долгий.

При желании можно заглянуть в салон автобуса. Вот только зачем?

Экран твоего автопарка. Некоторые модели будут доступны позже.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 2.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.9

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000 — Основана компания Frogwares. Офисы расположены в Ирландии и на Украине.

2002 — Выходит первая игра Adventures of Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy.

2007 — Сайт Gamespot объявил Sherlock Holmes: The Awakened победителем в номинации «Лучшее оригинальное использование лицензии».

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

Ужасный беспорядок: как тут найти нужные вещи?

Уютно, правда? Собственный гробик, хорошо проветриваемое помещение.

DRACULA: ORIGIN

ЧЕСНОЧНОЕ ОЖЕРЕЛЬЕ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Frogwares Game Development Studio
ПОЙДЕТ
Процессор Pentium 4 2.2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.dracula-origin.com/en
ПОХОЖЕСТЬ
Sherlock Holmes vs Arsene Lupin
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Граф Дракула, доктор Ван Хельсинг

Что мы знаем о вампирах? Они боятся солнечного света, восприимчивы к чесноку и святой воде, не выносят распятий и успокаиваются навеки от осинового кола, вбитого в сердце. Главные герои книги Брэма Стокера «Дракула» доктор Ван Хельсинг и граф Дракула стали культовыми персонажами во многом благодаря многочисленным экранизациям, комиксам и, несомненно, игровой индустрии. Команда Frogwares Game решила снова свести этих персонажей в проекте Dracula: Origin и показать неразумным нам, как надо охотиться на вампиров.

Оказывается, великий и ужасный Дракула не всегда был кровожадным. В прошлом он – обычный человек, рыцарь, собравшийся в очередной крестовый поход (судя по всему, рыцарь – это профессия). Однако после смерти любимой отчаяние овладело им настолько, что Влад Цепеш отвернулся от всего, во что верил. Став вампиром, граф не забыл свою любовь и искал малейшую возможность вернуть ее. Наконец Дракула узнает, что существует некий манускрипт, описывающий древний ритуал, благодаря которому избранница снова сможет вернуться к нему. В качестве небольшого приятного бонуса ее возвращение повергнет мир в хаос и уничтожит человечество.

ВАМПИРЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

Но не тут-то было – замечательные планы Дракулы собирается нарушить доктор Ван Хельсинг. Оказывается, граф в качестве ритуальной жертвы выбрал подругу Хельсинга – очаровательную девушку Мину. Кроме того, доктор всю свою жизнь посвятил борьбе с вампирами и прочей нечистью, а теперь появляется возможность уничтожить самого главного гада – как тут устоишь! Сюжет, как ты можешь судить, недалеко ушел от книги. И хотя по ходу игры он обрастает различными подробностями, никаких необычных поворотов в истории не предвидится. Зато погоня за графом и поиски манускрипта приведут тебя во множество интересных мест – ты побываешь не только в мрачной средневековой Англии, готичной Трансильвании и Австрии, но также в солнечном Каире.

Поскольку игра сделана на движке, который Frogwares Game вот уже несколько лет использует во всех своих проектах, Dracula: Origin выглядит весьма аскетично – локации двухмерные, персонажи выполнены в 3D. Нарисовано все довольно симпатично, но возникает вопрос: господа разработчики и дальше будут жить в прошлом графическом веке? Отдадим должное, скриптовые ролики выполнены великолепно – мы успеваем заметить, какой благородный взгляд у Ван Хельсинга и как молод и обаятелен злодей Дракула.

ЗА КАПЛЮ КРОВИ

Но сюжет и графика в адвенчурах все-таки вторичны. Для нас, квестовиков, главное – задачки. Они в Dracula: Origin делятся на два типа. Первый – когда требуется скомбинировать предметы, придумать им применение или найти способ выполнения заданий различных персонажей. Второй тип – головоломки. С первой частью особых проблем не

Хельсинг всю жизнь посвятил борьбе с вампирами, а теперь появляется возможность уничтожить самого главного гада – как тут устоишь!

Факты

4 страны в качестве места действия

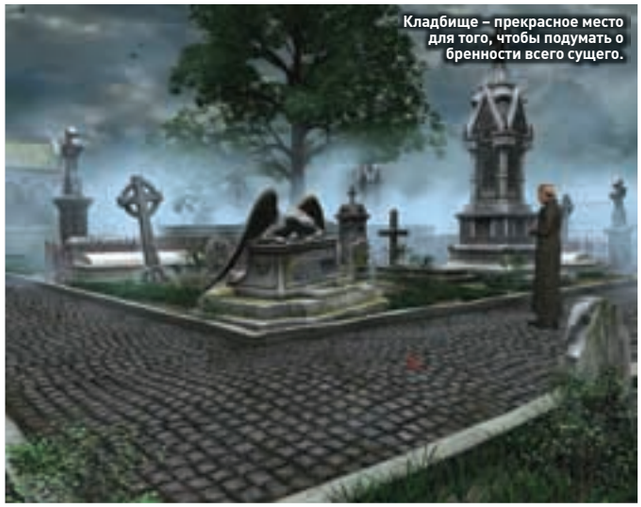
1 роман как основа для сюжета

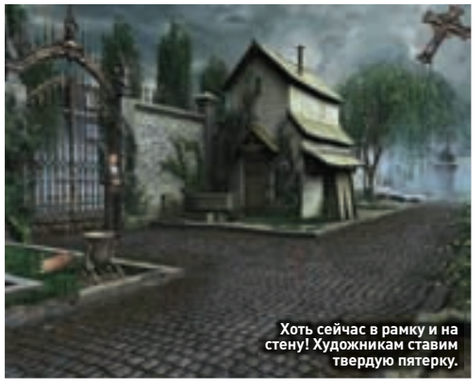
150 предметов для применения

возникает – решения пазлов логичны, а ответ или намек можно найти в многочисленных записях или диалогах. Кроме того, в саму игру встроена система подсказок, которая избавляет нас от пресловутой охоты за пикселями – нажатие на определенную клавишу выявляет на экране все активные точки. Зато головоломки, пожалуй, являются самой сложной частью игры, поскольку иногда непонятно, что в данный момент от нас требуют.

Инвентарь в Dracula: Origin кажется удобным и функциональным. Всем известно, как любят разработчики раскидывать несметное количество предметов по локациям, заставляя игрока набивать ими карманы, чтобы потом составлять дикие комбинации. Здесь такого не случится – количество комбинируемых предметов не превышает трех, причем найденному объекту практически сразу находится применение. Хотя несуразности а-ля «какая замечательная трехметровая лестница, положука я ее себе в карман» все же присутствуют.

Разработчики обещали нам таинственную готическую атмосферу и с этой задачей справились. Но если в Англии, Австрии и Трансильвании добиться подобного было несложно (все-таки местность располагает), то Каир повергает в полное недоумение. Ван Хельсинг, разъезжающий на верблюдах в своем длинном черном пальто, среди песков и солнца выглядит нелепо. И хотя ты посетишь проклятую гробницу, наводящую ужас на местное население, будет совсем-совсем не страшно. Весь восточный колорит, неплохо переданный в каирских локациях, вызывал самые положительные эмоции. Немалую роль здесь сыграла и музыка – если ранее она навевала мрачное, гнетущее впечатление, то позитивные восточные мотивы Каира совершенно не ассоциировались с готикой, вампирами и прочей нечистью.


Кладбище – прекрасное место для того, чтобы подумать о бренности всего сущего.

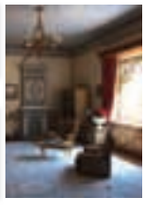

Хоть сейчас в рамку и на стену! Художникам ставим твердую пятерку.

ОСИНОВЫЙ КОЛ

В результате у Frogwares Game вышел стандартный квест от третьего лица – незатейливый линейный сюжет, классические задачки и стандартная продолжительность. Никаких сюрпризов, неожиданностей, все ровно, гладко и… пусто. Похоже, компания выбрала для себя нишу на игровом рынке и менять что-либо не собирается. Dracula: Origin словно под копирку срисована с предыдущих проектов о Шерлоке Холмсе, заменены только действующие лица и сюжет – в остальном ничего нового. Даже инвентарь выглядит одинаково – открытый кожаный саквояж коричневого цвета. Видимо, Хельсинг и Холмс отоваривались в одном и том же магазине Лондона. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0



Приятная музыка, неплохая графика, отлично нарисованные задники, интересные локации, местами занимательные головоломки.

Линейность, недостаточно оригинальный сюжет. Игра слишком похожа на предыдущие творения студии – никакого новаторства, сплошное копирование.

7.0

С такой сюжетной основой провальную игру сделать сложно. Но ведь можно было создать нечто более интересное!

Какие решетки на окнах! Какие портреты! Восточный колорит!

Красиво, не спорим. Но герой кажется лишним. Ты так не считаешь?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

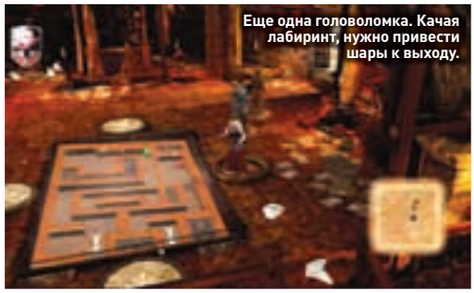
1990 В округе Чешир появилась своя игровая студия.

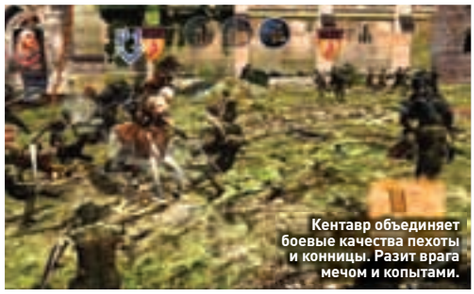
2005 Англичане построили Звезду Смерти.

2006 Пластмассовые джедаи спасли Республику.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Вот так, верхом на великане, и будем крушить вражескую технику.


Еще одна головоломка. Качая лабиринт, нужно привести шары к выходу.


Кентавр объединяет боевые качества пехоты и конницы. Разит врага мечом и копытами.

ЖАНР ИГРЫ
Action/adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Disney Interactive Studios

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Traveller's Tales

ПОЙДЕТ
Процессор 2,7GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.disney.go.com/disneyinteractivestudios/product.html?platform=pc&game=narnia_caspian

ПОХОЖЕСТЬ
Lego Star Wars, Lego Star Wars 2: The Original Trilogy

«ХРОНИКИ НАРНИИ. ПРИНЦ КАСПИАН»

ЧЕШИРСКИЙ КОД

Кирпичик красный, кирпичик желтый, кирпичик голубой. Из этой разноцветной пластмассы была построена целая империя. Игрушечная империя LEGO с неигрушечным годовым бюджетом в 1.3 миллиарда долларов. Такой маститый бренд требует самого уважительного к себе отношения, и разработчикам из чеширской студии Traveller's Tales пришлось приложить немало усилий, пройти серьезный конкурс, прежде чем им доверили делать игры по лицензии от LEGO.

Оно того определенно стоило. Выпущенная в 2005 году адвенчура Lego Star Wars вышла практически на всех популярных игровых платформах и была распродана многотысячными тиражами. Так и не сумевшие расстаться с детством геймеры пребывали в восторге от пластмассовых приключений, самой возможности снова поиграть в свои любимые солдатики.

А какой там был Дарт Вейдер! Год спустя британцы выпустили сиквел – игру Lego Star Wars 2: The Original Trilogy и снова не прогадали.

РОГА И КОПЫТА

Люди творческие стесняются повторяться, боятся обвинений в автоплагиате. Им бы успокоиться и делать то, что получается особенно хорошо, – нет, пребывают в постоянном поиске. Только зачем? Игра The Chronicles of Narnia: Prince Caspian могла стать очередной адвенчурой-конструктором LEGO с игрушечными катапультами и армиями тельмаринских солдатиков. Но чеширские программисты решили попробовать себя в ином качестве, отказаться от пластмассового дизайна в пользу современной графики и эпических баталий.

Игру делали по фильму, бестолковой и пафосной экранизации сказки «Принц Каспиан». Авторы картины использовали тяжелые катапульты, призвали древних энтов и водяных духов, чтобы сделать свое кино более драматичным, более достоверным. Но все впустую. Зритель никогда не поверит, что четырнадцатилетний подросток может победить мужика в тяжелых доспехах, выдержать удар в несколько сот килограммов, а потом белозубо улыбаться в камеру.

Вкратце напомню сюжет. Спустя 1300 лет подростки (в мире людей прошел лишь год) из семьи Певенси вернулись в Нарнию. За это время там многое изменилось – родная столица четырех царей лежит в руинах, фэйри и говорящие звери партизанят по нарнийским лесам, а всем заправляет злой регент, лорд Мираз. Пока Певенси зубрили грамматику в своей пасмурной Англии, в Нарнию вторглись армии жестоких захватчиков-тельмаринцев. Хорошо, что нарнийцы успели похитить мощный артефакт – рог королевы Сьюзан и призвать Певенси в Нарнию. У детей появился неожиданный союзник, законный наследник престола Каспиан. Родной его дядя Мидаз

Британцы так и не смогли придумать нечто принципиально новое. Обтянули шерстью и мехом знакомые кубики да прикрутили им рога и копыта.

Факты

1 волшебная страна

4 юных короля

6 сказочных глав

20 игровых персонажей

Среди кентавров встречаются.... афронарнийцы.

Принц Каспиан собственной персоной.

хотел убить племянника, но Каспиан успел бежать в лес. К извечным врагам тельмаринцев – минотаврам, фавнам, говорящим барсукам и разумным деревьям. Приближается решающая битва, в которой тебе и предстоит принять непосредственное участие.

МОХНАТОЕ LEGO

Пытаясь всячески абстрагироваться от прошлых разработок, британцы так и не смогли придумать нечто принципиально новое. Обтянули шерстью и мехом знакомые кубики, прикрутили им рога и копыта, но геймплей оставили неизменным. Большая часть игрового процесса сводится к зачисткам локаций, сбору цветных черепков (в прошлых играх Traveller's Tales их заменяли гайки) и решению простейших головоломок. Сбиваем стрелой подвешенную шестеренку, относим ее к городским воротам и опускаем мост через ров – нечто подобное мы уже делали в Lego Star Wars. Но те приключения были куда красочнее и обаятельнее, чем нарнийские баталии. Разработчики гордятся многолюдными побоищами. В одном сражении принимает участие до нескольких десятков боевых единиц. Но массовка остается массовкой и особой роли не играет, а истреблять орды телмаринов – занятие крайне утомительное (разве что ты выберешь кентавра – он атакует противника не только мечом, но и копытами: просто и очень эффективно, враги разлетаются, как кегли). Всего предлагается около 20 протагонистов, в том числе героическая мышь Рипичип (Reepicheep). Каждый герой обладает уникальными способностями: минотавр оглушает врагов, фавн отлично стреляет из лука, а маленький и юркий гном умеет бросать «кошку» и карабкаться на стены. Увы, в нашем приключении отсутствуют улучшения и спецприемы, единственный способ стать сильнее – найти оружие получше.

Игра разбита на шесть больших глав, в каждой по нескольку небольших миссий. Вроде обороны нарнийской столицы, где минотавр взбирается на великана и крушит катапульты, или квеста, где нужно захватить рог королевы Сьюзан. Играть было бы интересно, если бы не движок – неповоротливый и инертный. Особенно это чувствуется в миссии с великанами: каждое движение дается гигантам с огромным трудом. Проблема, видимо, в большом количестве объектов, которые должен обсчитать процессор, – для комфортного геймплея тебе понадобится мощный компьютер. Либо придется сбрасывать все настройки на минимум.

Никакие видеовставки и дополнительные бонусы не могут сделать «Принца Каспиана» увлекательным приключением. Скучная сказка таковой и осталась. Причина кроется в первоисточнике – Клайв Льюис был богословом и писал христианские притчи, с таким материалом особо не забалуешь. Кино не снимешь, игру не напишешь. Лучше дождаться премьеры Lego Batman: The Video Game – тогда и повеселимся. **PG**

Миссия по уничтожению вражеских катапульт. Используем минотавра.

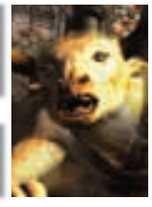
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0



Неплохой AI персонажей, полностью разрушаемые декорации, обширный выбор героев, многочисленные бонусы и видеовставки, нетривиальные головоломки.

Тормозной движок, неудобный интерфейс и управление; трудно ориентироваться по карте; несимпатичные персонажи и вялый сюжет.

6.0

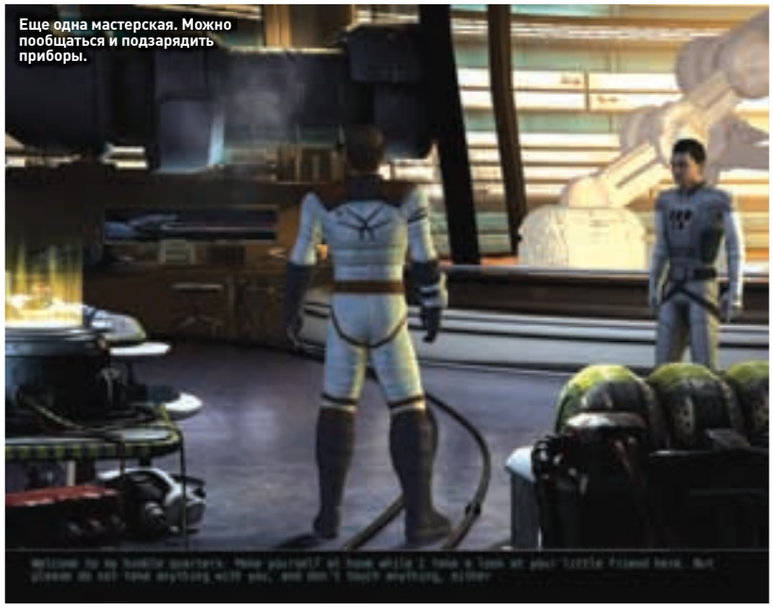
Геймплей сильно напоминает другие работы студии Traveller's Tales. Типичная игра по мотивам фильма.

1996 Основана компания 3d-io.

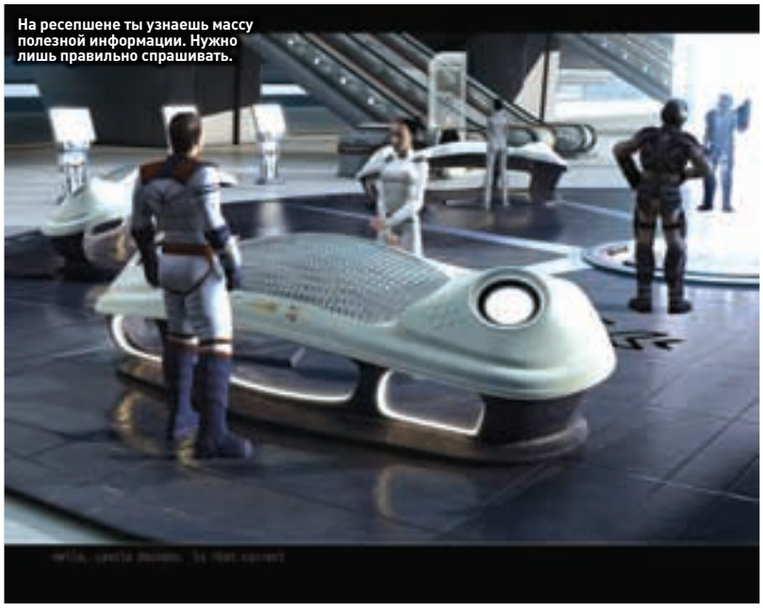
2006 20 дизайнеров нарисовали Перри Родана.

2008 Перри Родан родился во второй раз.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ



Еще одна мастерская. Можно пообщаться и подзарядить приборы.



На ресепшене ты узнаешь массу полезной информации. Нужно лишь правильно спрашивать.

ЖАНР ИГРЫ
Third-person adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый диск
РАЗРАБОТЧИК
3d-io
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.perry-rhodan-game.de
ПОХОЖЕСТЬ
Sinking Island, Space Quest

RHODAN: MYTH OF THE ILLOCHIM («ПЕРРИ РОДАН. ЦЕНА БЕССМЕРТИЯ»)

ДАС ИСТ ФАНТАСТИШ

Все мои скромные познания в области германской фантастики ограничиваются двумя, максимум тремя фамилиями. Хольбайна не читал, Эшбахом не интересуюсь – в моей комсомольской юности им попросту не нашлось места. Потом, с началом перестройки, умы и прилавки заполонили авторы с американским гражданством. В крайнем случае с английским. Я и не заметил, что рядом, на соседней книжной полке, притаился Вундерлянд. Нехоженая, чудесная страна герров и фрау.

ЗАВИРАЛЬНОЕ ЧТИВО

В немецкой романтической литературе часто используется термин Zeitgeist – дух эпохи, персонаж, в котором, словно в зеркале, отражается время. Этим фантастическим цайтгайстом и стал Перри Родан. Астронавт, землянин, первым установивший контакт с пришельцами и получивший от них бессмертие. Космические приключения Перри растянулись на 40 с лишним лет и заканчиваться не собираются. Все началось в 1961 году.

Тогда в Германии стали популярны книжки в тоненькой бумажной обложке – развлекательное чтиво ценой в несколько десятков пфеннигов. Прочитал и выбросил в урну.

Эти фантастические истории были сшиты целостной сюжетной нитью, объединены общим героем. Перри Родан сражался с пришельцами, занимался расследованием преступлений, путешествовал по Млечному пути и вовсю флиртовал с хорошенькими мэдхен. Сериал длиной в 2400 эпизодов был признан литературным феноменом. Тысячи пластмассовых Перри оккупировали немецкие магазины. Родан был везде: в комиксах, на майках, в кино и на телеэкране. Вот только с играми вышла накладка.

Пришлось ждать несколько десятков лет, прежде чем нашлась студия, готовая игронизировать приключения Перри Родана. За дело взялась компания 3d-io – интернациональный коллектив сербских и немецких программистов. Это был их первый серьезный игровой проект. Раньше ребята занимались компьютерным дизайном, производством обучающих программ, энциклопедий и других «сопутствующих товаров» вроде симулятора учебных полетов по Солнечной системе. Игра Rhodan: Myth of the Illochim стала для разработчиков проверкой на прочность, но все завершилось благополучно. Корабль вышел на высокую орбиту – можно перевести дух и снять скафандры.

ОХОТА НА АНГЕЛОВ

Год 1971-й. Космолет Stardust отправляется в экспедицию к Сатурну. На одной из лун астронавты обнаруживают корабль пришельцев-арконидов.

С этой исторической встречи и начинается сюжет первой книги. События, описанные в игре, произошли спустя 3 тысячи лет. Перри Родан стал бессмертным и бессменным правителем планеты Террания. Наступила эра всеобщего благоденствия, и люди окончательно расслабились. Этим и воспользовались коварные инопланетяне: роботы атаковали резиденцию регента Родана и похитили его жену Мондру. Сам Перри оказался запертым в четырех стенах. Буквально на каждом шагу Родан сталкивается с непониманием, а то и с прямым саботажем. Собирая ин-

Факты

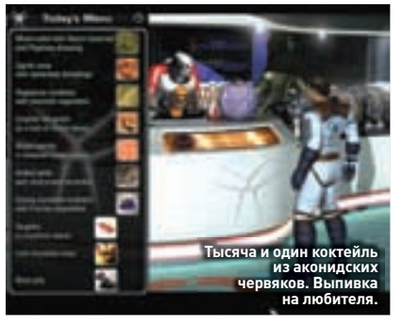
1 бессмертный герой

120 игровых экранов

2400 историй о Перри

Мы соскучились по хорошей фантастике, милым сердцу олдскульным играм, способным поместиться на 3-дюймовой дискете.

Эта девушка конструирует роботов. Может быть, она поможет Перри в его поисках?


Тысяча и один коктейль из аконидских червяков. Выпивка на любителя.

формацию и улики, Перри узнает все новые подробности вероломного нападения. Как выясняется, Мондра занималась изучением расы ангелов Иллохимов и нашла немало загадочных артефактов. Истинное их предназначение пока остается тайной: Мондра что-то знала, но так и не успела поделиться своим секретом с Перри. Регент бежит из-под стражи и отправляется в путешествие по Галактике. Он хочет понять мотивы нападавших, их истинные цели. Ясно одно – Млечный путь в опасности. Только бессмертный Перри Родан может спасти его обитателей и остановить древнее зло, выручить из плена пусть и бывшую, но все-таки любимую супругу. Путь будет долгим и тернистым. Родану придется изменить свою ДНК, научиться управлять игрушечным звездолетом и готовить средство от арконидского похмелья. Трудно? Зато интересно.

ВОСПОМИНАНИЯ О БУДУЩЕМ

Мы соскучились по хорошей фантастике и милым сердцу олдскульным играм, способным поместиться на 3-дюймовой дискете. Тогда умели – почему сейчас разучились? Не стоит сгущать краски – романтики по-прежнему существуют и исправно грезят космосом и приключениями. Rhodan: Myth of the Illochim – игра для настоящих мечтателей и одновременно детектив с крепко закрученной интригой. Она, подобно стальной пружине, раскручивается постепенно, не сразу. Обычный бунт роботов оказывает катастрофой воистину вселенских масштабов. Но это случится потом, а пока Перри ломает голову над очередным шифром.

Игра изобилует множеством криптограмм и головоломок. Некоторые из них совсем несложные, другие заставят изрядно призадуматься. Хорошо, что авторы не поскупились на подсказки и расставили по локациям мощные позитронные компьютеры. Использование в адвенчурах ЭВМ стало хорошим тоном. Достаточно вспомнить дедуктивный девайс из Sinking Island Бенуа Сокаля. Позитронные машины Родана в разы мощнее и готовы предоставить самую подробную информацию практически о любом объекте. Будь то каменная линза иллохимов или кучка обыкновенного навоза.

Главное достоинство Rhodan: Myth of the Illochim – удивительная атмосфера будущего, которую дотошно воссоздают разработчики. Этот мир живет собственной жизнью: спешат по делам горожане, проносятся вереницы летающих экипажей, повар-инопланетянин готовит очередной коктейль, за стойкой бара страдает похмельный ботостроитель.

Новичкам свойственно желание объять необъятное, и немцы не исключение. Вот и появляются в игре баги, не срабатывают сюжетные триггеры, и геймер вынужден снова и снова прочесывать локацию в поисках пропущенного диалога. Только все это сущие мелочи по сравнению с необъятной игровой вселенной, мерцающим и таинственным звездным небом у нас над головой. Das Ist Fantastisch... **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Футуристический дизайн, великолепные пейзажи иных миров, харизматичный и очень остроумный герой, запутанная интрига и нестандартный сюжет, фантастический антураж.

Анимация некоторых персонажей хромает, проблемы с сюжетными триггерами, несколько сумбурное начало, игра заканчивается очень быстро – хочется продолжения.

8.0

Образец отличной, пусть и несколько старомодной космической адвенчуры. Приключение, от которого захватывает дух.

В этой скромной обители и проживает «мозг в ящике» – бывший гениальный роботостроитель, лишившийся своего тела.

Перри пришлось сменить тело, чтобы пробраться в Академию.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 4.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 3.8

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 — В польских краях разворачивает активную игродельческую деятельность компания Destan Entertainment.

2006 Начало плодотворного сотрудничества с компанией Teyon – разработчиком, издателем компьютерных игр и интернет-магазином по совместительству.

2007 Destan, уже как подразделение Teyon, выпускает первую игру на базе свежей технологии Burn Engine. Этот же движок ляжет в основу Battle Rage.

BATTLE RAGE

БОЛЬШИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Destan Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Destan Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128 Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battle-rage.com

ПОХОЖЕСТЬ
Unreal Tournament, Gun Metal

История умалчивает, что вдохновило коллектив известной польской компании Destan Entertainment на создание игры про больших человекоподобных роботов. Быть может, они слишком часто смотрели «Евангелион». А может, слышали о знаменитой прямой линии с Владимиром Путиным. Так или иначе, Battle Rage пришла к нам в дом и, не снимая обуви, прошествовала в гостиную.

Но не будем о грустном, ведь в Battle Rage имеется сюжет! И не беда, что сценарий определенно писался на салфетке во время обеденного перерыва. Ползущая строка вещает что-то о колонизации космоса, закате человечества и увеселительных шоу будущего. На смену футболу и «Дому 2» пришел жесткий мордобой железных титанов.

Главное меню сделано с явной оглядкой на Unreal Tournament 3. Это же касается всех игровых индикаторов и основ геймплея. Никаких скриптов и миссий: лишь тесная карта и бой до последнего болтика. По ходу аркады открываются новые роботы и арены – все они в дальнейшем будут доступны в «быстрой игре».

Бегая и стреляя, совершенно не чувствуешь массы. Нелепые здоровенные махины порхают, как бабочки по весне, и при хорошем разгоне могут дать фору любому «Айрон Мэну». Прокачка несложная. После каждой победы нам выдают некоторое количество очков: ты можешь потратить их на три типа улучшений. В любой момент основные приоритеты можно сменить. Хочешь моментально научиться быстро бегать? Достаточно подвинуть курсор к соответствующему краю специального треугольника. Вот и все хитрости.

Мультиплеер есть, но делать там на момент написания статьи было нечего. Игра на Западе еще не вышла, и на серверах царило безмолвие. Да и кроме банального «убей всех», режимов нет.

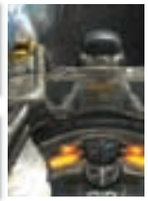
Визуально Battle Rage напоминает адскую смесь из подзабытой Gun Metal и... Santa Claus in Trouble. Нет, правда, ни на секунду не покидает ощущение, что игра пришла из shareware-краев.

Вроде бы ярко, с шейдерами и какой-никакой физикой, но слишком бедно. Музыка не отстает от видеоряда, лишь композиция в главном меню резко выделяется из стройных рядов низкопробщины. Польский хард-рок – это, знаешь ли, не шутки.

Но вот что удивительно: судя по напыщенному сайту, Battle Rage ничуть не стесняется своей простоты. Аркада, что с нее взять. PG

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★½ 4.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 5.0



Легкость освоения. Мощная заглавная композиция. Гигантские роботы. И... и... ну, скажем, на диске с игрой нет вирусов и уберпрограммы StarForce.

Неоправданно высокие системные требования. Сложный сингл. Практически полный паралич геймплея.

5.0

Печальная история о том, как одна аркадка попыталась в одночасье стать Unreal Tournament.

Battle Rage ничуть не стесняется своей простоты. Аркада, что с нее взять.

2004 Группа разработчиков из LucasArts основывает компанию Telltale Games.

2005 Рождается первый проект студии – симулятор покера Telltale Texas Hold'em.

2006 Выходит CSI: Crime Scene Investigation, игра по мотивам известного телесериала.

2008 Летом стартует новая игра – Strong Bad's Cool Game for Attractive People.

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОТОВА

В канализации среди хлама – гора картриджей. Видимо, нелицензионная продукция, замечает Макс.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.5

В сломанном роботе крысы устроили небольшой семейный бизнес – ночной клуб.

SAM & MAX: EPISODE 205 WHAT'S NEW, BEELZEBUB?

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Telltale Games
ПОЙДЕТ
Процессор: 1GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.telltalegames.com/samandmax/whatsnewbeelzebub
ПОХОЖЕСТЬ
Sam & Max: Episode 204 Chariots of the Dogs

Telltale Games наконец выпустила финальный эпизод многосерийной адвенчуры Sam & Max. Пес-детектив Сэм и его безумный дружок кролик Макс пережили немало приключений и в финале волею разработчиков очутились в аду.

Вступление интригует: ты обнаруживаешь героев в канализации рядом с бездыханным телом старого приятеля Боско, которому непременно нужно вернуть душу. К счастью, сточные воды оказываются рекой Стикс, а мохнатым детективам требуется лишь жетончик на поездку до ада. Проблема в том, что получить его можно одним способом – собственной смертью. На первый взгляд Sam & Max: Episode 205 What's New, Beelzebub? ничем не отличается от предыдущих серий. Шикарный юмор, привычная мультяшная графика, удобное управление и инвентарь. Однако разница, хоть и небольшая, есть. Во-первых, загадки стали немного сложнее: пару раз я застревала действительно надолго в попытке решить головоломку. Во-вторых, итоговый эпизод длиннее предыдущих. Часто казалось, что развязка уже близка, но сюжет вдруг делал неожиданный поворот и становилось ясно, что финала не предвидится. Заставок и диалогов тоже стало больше. Ад, по мнению разработчиков Telltale Games, – это скучный офис, в котором каждый день – рабочий и каждое утро – понедельник, а кофе нужно варить самостоятельно. В одном из залов герои обнаруживают статуи Сэма и Макса. Оказывается, благодаря псу и кролику в преисподней не иссякает поток новичков-покойников. Детективам предстоит не раз посетить «персональный» ад некоторых персонажей и, выполнив квест, освободить несчастные плененные души. Если ты владеешь английским языком, непременно играй в оригинальную версию проекта – озвучка героев превосходна. Кстати, финальная серия Сэма и Макса буквально напичкана цитатами из знаменитых музыкальных хитов разных лет, а Сатана говорит с невероятным аристократическим британским акцентом. И это на фоне типичной американщины Макса. Российским локализаторам предстоит непростая работа. What's New, Beelzebub? – пожалуй, самая интересная, смешная и интригующая игра серии. Обязательна к приобретению каждым поклонником пса и кролика и может стать неплохим поводом для повторного прохождения всех предыдущих эпизодов. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★½ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

Интересный сюжет, отличный юмор, непростые и увлекательные головоломки, прекрасная музыка, очаровательные главные герои.

Решения некоторых загадок нелогичны, да и, чего уж там, откровенно глупы, графика ничуть не изменилась.

8.0

Как всегда, на высоте. Шутки еще смешнее, загадки еще сложнее – словом, фанатам обязательно!

Отличный юмор и увлекательный сюжет – визитная карточка сериала.

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

FIRST-PERSON SHOOTER

CRYSIS

РАЗРАБОТЧИК: Crytek
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/crysis/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

Один из лучших шутеров прошло года, который, однако, не все смогут увидеть и в 2008 году. Crysis – это не только потрясающая графика, реалистичная физика, полная свобода действий (ты сам решаешь, как выполнять задания), но и банальный сюжет, а также чудовищно высокие системные требования.

ЧТО ЕЩЕ?

TEAM FORTRESS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

ACTION

ASSASSIN'S CREED

РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: assassinscreed.uk.ubi.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Assassin's Creed – чистокровный экшен, завлекающий игрока ошеломляюще красивой картинкой, яростным драйвом сражений и чарующей атмосферой Средневековья. Не жди от этой игры глубины и серьезности. Зрелищность – вот ее главный конек.

ЧТО ЕЩЕ?

GEARS OF WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0, Золотой кулер

SIMULATION

RACE DRIVER: GRID

РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.codemasters.co.uk/grid
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

После трагической гибели Колина МакРэя гонок с его именем в названии больше не предвидится. Однако создатели DiRT и ToCA Race Driver не сидели сложа руки и разработали лучшую гоночную игру на сегодня – с современной графикой и отличнейшей моделью повреждений.

ЧТО ЕЩЕ?

RACE 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

EUROPA UNIVERSALIS: ROME

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.paradoxplaza.com/rome
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Этот сериал прославился не сногшибательной графикой или кровавыми сражениями с разрушением всего и вся, а исторической достоверностью и стратегической глубиной. Игра для тех, кто любит проводить время в долгих раздумьях над картой мира – теперь в эпоху Римской империи.

ЧТО ЕЩЕ?

SINS OF A SOLAR EMPIRE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (52)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Игра месяца

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT

РАЗРАБОТЧИК: BioWare
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C/SNOWBALL.RU
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: games.1c.ru/mass_effect
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07(55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Вечный раздражитель для поклонников ролевых игр – когда хороший проект сперва выходит на консолях и лишь спустя немаленькое время появляется на PC. Так было с Knights of the Old Republic, и то же самое произошло с Mass Effect. Но ожидание того стоило – перед нами лучшая RPG этого года.

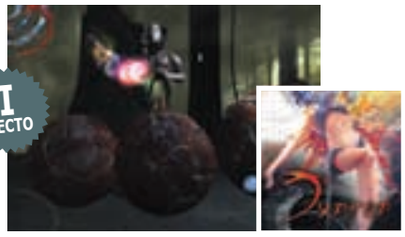
ЧТО ЕЩЕ?

SILVERFALL: МАГИЯ ЗЕМЛИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ВЕДЬМАК
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Игра месяца

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

«ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ»
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

IMPERIUM ROMANUM

РАЗРАБОТЧИК: Haemimont Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.imperium-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Разработчикам Glory of the Roman Empire из-за смены издателя пришлось придумывать новое название для продолжения, но суть от этого не поменялась. Наша задача – превратить небольшое древнеримское поселение в цветущий мегаполис, попутно отбивая нападения варваров и угождая капризам населения.

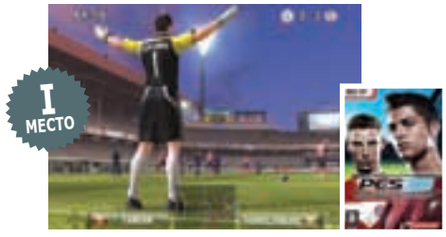
ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

VIVA PINATA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2008



РАЗРАБОТЧИК: Konami Digital Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: konami-pes2008.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

По мнению многих, FIFA 08 от Electronic Arts – не настоящий футбольный симулятор, а попсовое шоу. Pro Evolution Soccer 2008 сложна в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в ней нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

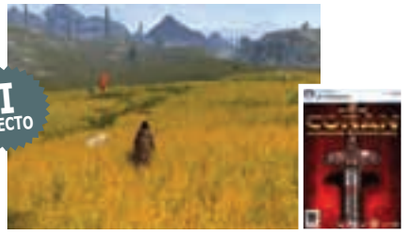
ЧТО ЕЩЕ?

VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

FIFA 08
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (48)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 6.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES



РАЗРАБОТЧИК: Funcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ageofconan.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

Создатели Anarchy Online много лет корпели над виртуальным воплощением Хайборийской эпохи, и теперь любой желающий может пожить в жестоком фэнтезийном мире, придуманном Робертом Говардом.

ЧТО ЕЩЕ?

TABULA RASA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Тема номера

КОРСАРЫ ОНЛАЙН
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03(51)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

ЭТАЛОН

MASS EFFECT

ЦЕНА
400 руб.

ЖАНР
Action/
Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК
BioWare Corporation/
Demiurge Studios
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD
URL
masseffect.bioware.com
www.snowball.ru/me

Локализация проекта, в котором без малого 10 мегабайт текста (больше, чем в огромном «Ведьмаке»), – задача не из легких. Студия Snowball Interactive с ней справилась за четыре месяца, что впору назвать трудовым подвигом. Жаль, обошлось без русской озвучки: ее нам клятвенно обещают сделать к «золотому изданию» (аналогично поступили с The Elder Scrolls 4: Oblivion), которое, скорее всего, выйдет уже осенью.
А пока взглянем на тексты.
Mass Effect не просто игра, а целый мир со своей историей и обширной терминологией. Отрадно, что «снежки» проявили здоровую дотошность: все многочисленные культурные отсылки на греческую, индийскую и другие мифологии сохранены и корректно адаптированы.

Каждая раса имеет свои особенности речи. Допустим, ханары, высокие медузообразные существа, говорят о себе в третьем лице. Элкоры, неуклюжие увальни, у которых чувства не соответствуют человеческим, в начале каждой фразы называют эмоцию, обозначающую на нашем языке их ощущения.
Возможность играть как за героя-мужчину, так и за женщину обычно является серьезной проблемой для локализаторов: ведь на каждый диалог приходится делать две версии. Русский Mass Effect подобные трудности, к счастью, обошли стороной. Конечно, локализация выполнена не без мелких огрехов (вроде забытого комментария переводчика), но они практически не заметны. Отличная работа, Snowball Interactive!

ФАКТЫ

- Объем текстового перевода: ~45 тысяч строк в Excel, 2 266 605 слов (или 10 Мб в формате .txt)
- 4 месяца длился только перевод текстовой части, с которой работали 4 переводчика
- Для перевода был составлен глоссарий из 1000 игровых терминов (названия оружия, организаций, планет и т.д.)
- Количество персонажей: 335
- Количество актеров (планируется): 50
- 2 месяца заняло тестирование
- 6 человек отработали 143 часа, тестируя финальный билд перед релизом

ЭТО ИНТЕРЕСНО

- Некоторым расам Mass Effect локализаторы во избежание путаницы присвоили новые названия. Азари – «синяя баба», ханар – «медузятина», саларианец – «пучеглазик», волус – «моржик».
- В процессе общения с партнерами из BioWare и CD Projekt специалисты студии познакомились с тремя людьми по имени Мачек и двумя – по имени Михаль. Чтобы не путаться, всех зарубежных партнеров стали называть «Мачек», кроме одного с говорящей фамилией Фигель – он никак не хотел предоставлять материалы, необходимые для локализации.
- Выдержка из «Концепции локализации»: «Отдельный интерес представляют диалоговые опции игрока. Чаще всего их три – добрая, нейтральная и хамско-циничная. Так вот, в третьем случае персонаж может позволить себе словцо средней крепости: ass, crap, shit и т.д. Мат отсутствует. Доработаем?»
- Один из переводчиков в процессе работы над текстами выдал меткое замечание: «Не знаю, что хуже: холод или корпорации. Первый отморозит тебе задницу, вторые – продадут ее прямо из-под тебя».

ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ЕЛЕНА РАДОВСКАЯ,
ассистент главного редактора

Дипломированный киновед и ярый театрал, может на хорошем французском объяснить, чем Робер Брессон отличается от Люка Бессона. В одиночку подготовила глоссарий Mass Effect. В ходе работы консультировалась со специалистами-физиками, указавшими ей на смысловую пропасть между словами «аблятивный» и «абляционный».

УЛЬЯНА СОРОКИНА,
редактор

Любительница экстремальных видов спорта, а также мастер приема «убийственный взгляд»: задумавшись над текстом Mass Effect, она несколько раз испытывала его на коллегах. Пятеро из них все еще находятся в больнице, где врачи пытаются отучить их петь серенады и тщатся вырвать из рук мандолины. Помнит наизусть все 45 тысяч строк перевода.

АНДРЕЙ ЗАДОРОЖНИЙ,
менеджер проекта

Бывший профессионал «Что? Где? Когда?». Знает 18 населенных пунктов на букву Ы, с помощью чего однажды обыграл Анатолия Вассермана в «города». Прошел Mass Effect четыре раза, причем дважды за женского персонажа, из-за чего временно испытывал проблемы с половой самоидентификацией. До сих пор откликается на обращение «Шепард».

НАСТЯ И АЛЬБИНА,
модели

Работали талисманом команды, пока случайно не заглянули в «Кодекс» Mass Effect и не решили, что физика – это прикольно. Ушли из большого боди-арта и в настоящий момент заканчивают свою первую научную статью – «Эффективный аналитический синтез линейных разреженных решеток».

Редакция выражает благодарность Александру Суслову (Snowball Interactive) за помощь в подготовке материала.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

штамповка

ЖАНР
Racing
РАЗРАБОТЧИК
Razorworks
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.fordracingoff-road.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=1954

ФОРД ДРАЙВ: OFF ROAD

«Форд Драйв: Off Road» – очередное детище британской студии Razorworks, давно и безуспешно промышляющей созданием различных аркадных гонок на автомобилях Ford. Такие «шедефры», как Ford Racing 2, Ford Racing 3 и Ford Street Racing, – ее разработчиков дело.

Как и раньше, знакомство с новым творением Razorworks ничего, кроме плохого настроения, подарить не может. Действие переместилось с асфальтированных дорог на пересеченную местность, но гонки от этого увлекательнее не стали. Автомобили словно приклеены к поверхности земли. Отказываясь подчиняться законам физики, они не кренятся, не пружинят на кочках и, словно мячики, отскакивают друг от друга и от окружающих объектов. Нелепые скалы, загадочной формы деревья и кусты, унылые серые пейзажи (представлено три вида местности: пустыня, болота и снега – одна другой «краше»), неестественное освещение и никудышные модели внедорожников (18 марок Ford и Land Rover) – все, на что способны разработчики.

Скромные достоинства проекта – альтернативные маршруты и разбросанные на трассах бонусы вроде аптечек. Негусто, правда?

Но и немногочисленные плюсы игры не доработаны как следует. Компьютерные болванчики зачастую вместо того, чтобы срезать дорогу, выбирают более продолжительный маршрут. Собирание бонусов увлекает, но ненадолго.

брак

ЖАНР
Sport
РАЗРАБОТЧИК
Idoru
ИЗДАТЕЛЬ
Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
ru.akella.com/Game.aspx?id=1997

БАСКЕТБОЛ: ИГРА ЧЕМПИОНОВ

Технология продаж бросового иностранного товара неимоверно проста: закупаем по дешевке зарубежный ширпотреб, переводим (не обязательно качественно), даем броское русскоязычное название и отправляем на прилавки. На что неосведомленный покупатель решится отдать свои кровные – на NBA 08 или «Баскетбол: Игра чемпионов», еще ведь вопрос.

«Добро пожаловать в большой баскетбол – игру по правилам Международной баскетбольной лиги» – красуется надпись на задней обложке диска. Приглашение впечатляет, но что это, простите, за Международная баскетбольная лига и каковы ее правила? Мы слышали только о Международной федерации баскетбола (FIBA). «Акелла» не забыла отметить, что в игре представлены «18 команд из разных стран мира», но скромно умолчала, что в их составе нет ни одного реально существующего баскетболиста. Грубо сработанные долговязые модели носят забавные имена RUS1, RUS2 и т.д. (в российской сборной), PRT1, PRT2 и т.д. (в португальской), USA1, USA2 и т.д. (в американской). Происходящее на площадке наблюдать невыносимо: игра итальянских «мастеров» живо напоминает первые серии NBA. Топорная анимация движений, предельно скудный набор действий, непроработанная система контактов – это лишь малая часть недостатков продукта, главный из которых – графический движок. На что рассчитывала скромная апеннинская контора Idoru (которая, оказывается, не первый год мучает бедных итальянцев спортивными симуляторами), непонятно.

Поддержала общий уровень продукта и «Акелла» – отвратительной локализацией. Чтобы разобраться во всех сокращениях параметров команды, придется поломать голову. Оцени сам: «2-оч.», «3-оч.», «ПЕР», «БЛК», «ПОД», «СИЛ». Аналогичная ситуация – в обозначениях (как мы подозреваем) амплуа игроков: если «Ф» – это форвард, то чем он отличается от «ФЗ»? И что такое тогда «Ц» (воможно, центровой?) и «ИЗ»?

В меню паузы можно найти две замечательные опции: «тайм-аут дома» и «тайм-аут в гостях». Видимо, переводом занимались совсем далекие от баскетбола люди: увы, им незнакомы словосочетания «тайм-аут хозяев» и «тайм-аут гостей».

штамповка

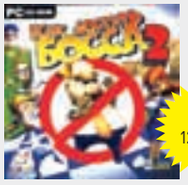
ЦЕНА 120 руб.

ZOMBIE SHOOTER

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Sigma Team
ИЗДАТЕЛЬ 1С
ЛОКАЛИЗАТОР 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL games.1c.ru/zshoot/ www.sigma-team.net/games/action/zombie-shooter.html

После того как Джордж Ромеро вывел зомби в люди, вечно голодные до чужих мозгов полумертвые граждане стали регулярно появляться и в играх. Творческая группа Sigma Team, которую всякий уважающий себя поклонник электронных развлечений помнит по Alien Shooter, решила переключиться на ходячих мертвецов, сохранив концепцию своего предыдущего проекта: боец-одиночка, миллионы миллионов безмозглых врагов и море крови. Цвет последней, кстати, можно изменить с красного на зеленый. Zombie Shooter предлагает пройти настоящую кампанию – два персонажа на выбор (есть уникальная возможность сыграть за выпускницу школы милиции Нину), набор локаций, слабые ролевые элементы... Впрочем, значение имеет лишь кровавая бойня на экране. Требуемый терапевтический эффект от скоростного кликанья мышкой и вида разрываемых в клочья врагов лучше получать в режиме «Выживание». Орда зомби постепенно наседает, мы меняем оружие с пистолета на миниган, надеваем броню, судорожно собираем аптечки, поливаем из огнемета окрестности... Пусть трэш, зато как бодрит! Локализовано это достижение игровой мысли по-спартански: озвучение в игре изначально отсутствует, а тексты настолько скудны, что переводчикам просто негде было проявить себя. Шрифт, правда, на редкость некрасив. Кроме того, временами встречаются опечатки.

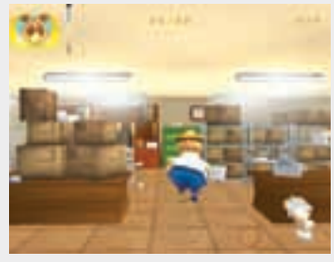
брак



ЦЕНА 120 руб.

КАК ДОСТАТЬ БОССА 2

ЖАНР Logic
РАЗРАБОТЧИК eGames
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=shootthechief2



«Как достать босса 2» – тот случай, когда название говорит само за себя. Сразу чувствуется, что речь пойдет о примитивной, но забавной аркаде. Проект предлагает всем желающим погрузиться в «увлекательную» жизнь «офисного планктона». Причем планктона бешеного: ведь наш игровой протеже вздумал развязать маленькую войну со своим шефом. Боевые действия ведутся при помощи скомканной бумаги, степлера и других канцелярских принадлежностей. Расстрел нашего противника – толстого усатого дядьки – происходит по классическому канону «Морхухна». Начальство перемещается по экрану, периодически прячется за укрытиями и коллегами, изредка кидает в нас подобранным с пола офисным мусором – в него соответственно мы должны попасть чем-нибудь поувесистее. Нельзя сказать, чтобы подобный игровой процесс неимоверно веселил (по правде говоря, выйти из игры хочется уже на второй минуте кабинетных боев). Огорчает не только графика уровня 2000 года, но и неуместная для такого жанра сложность – уже на втором уровне могут начаться серьезные проблемы с попаданием в подлого босса. «Новый Диск» сделал символическую локализацию игры – переведены немногочисленные тексты, и только. Персонажи общаются междометиями, но переозвучивать их не стали – в воплях офисных работников явно слышны английские восклицания. Шрифт читаем с трудом.

штамповка

ЦЕНА 350 руб.

SUNAGE: БЕГСТВО С ЗЕМЛИ

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Vertex 4
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=279 www.sunage-the-game.com

Студию Blizzard можно поздравить: за 10 лет ни один проект так и не смог добиться звания «убийца Starcraft», и церемония передачи короны RTS от отца к сыну, вероятно, пройдет без эксцессов. Между тем клоны великой стратегии о зергах и протоссах продолжают выходить с нервирующим постоянством. SunAge, к счастью, относительно удачная попытка. Расы, как и полагается, представлены в количестве трех единиц. Кто тут терране, кто зерги, понятно интуитивно. Картинка двумерная, но аккуратная; анимацию взрывов и движений механических юнитов можно назвать отличной. Только зачем нам нужен очередной клон, если вскоре выйдет самый ожидаемый RTS-сиквел? Тем более что с таким неудобным управлением и едва отлаженным балансом стыдно показывать игру публике.
Теперь о переводе: локализация стандартная, штампованная, ничем не примечательная. Сохранено оригинальное озвучение (надо сказать, весьма посредственное), которое поясняется несинхронными субтитрами. В названиях юнитов фигурируют вроде бы понятные, но плохо подходящие боевым тракторам «пращники», а также друг всех локализаторов «культист» – слово, в русском языке отсутствующее, но с завидным упорством проникающее в русификации. Сам текст общий смысл передает, но какой-либо редакторской обработке он, похоже, не подвергался.

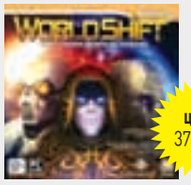
ЦЕНА 150 руб.

ЖАНР Simulation
РАЗРАБОТЧИК Crazy House
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=2007 www.city-interactive.com/ru/opisy-pelne-en/tank-combat.html

TANK COMBAT: ТАНКОВЫЙ ПРОРЫВ

Украинская студия Crazy House на танковых симуляторах съела не только собаку, но, кажется, и приписанных к ней четырех танкистов. Правда, проект Tank Combat назвать симулятором может только человек, принимающий сильнодействующие психотропные средства. Игра похожа на страшный сон генерала Паттона, в котором он видит всю мощь советских танков Т-34. Боевая машина быстротой и маневренностью больше похожа на джип, стрельба осуществляется прямой наводкой, модель повреждений отсутствует (вместо нее имеется самая настоящая шкала здоровья и – попытайтесь, пожалуйста, сдержать смех – аптечки, разбросанные по карте). Сражения в этой презабавной игре зачастую принимают самые неожиданные формы. Как тебе возможность при движении навстречу противнику обойти его кругом и выстрелить в «спину»? Графический движок уверенно держит стандарт качества 1999 года. Перевод в исполнении «Акеллы» убивает остатки желания играть в этот раритет. Использование шрифта Times New Roman в интерфейсе вряд ли можно назвать удачным решением. Попытка придать выразительность речи представителей трех сторон успехом также не увенчалась – почеловечески разговаривают только Союзники. Играя за Советы, мы регулярно слышали пожелания вроде «приступайте выполнять приказы», а немцы и вовсе оставляют впечатление детей, играющих в злобных фашистов. Реплики, видимо, озвучивали профессиональные программисты.

штамповка



ЦЕНА 370 руб.

ЖАНР Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК Black Sea Studios
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL ru.akella.com/Game.aspx?id=1849 www.worldshift-game.com

WORLDSHIFT: АПОКАЛИПСИС ЗАВТРА

WorldShift ориентирована больше на онлайновые баталии, нежели на одиночный режим. Оно понятно – из игры торчат уши Warcraft 3 и сериала Warhammer 40.000: Dawn of War: мощные «полевые командиры», брутальный дизайн доспехов людей, сходство «племен» (мутировавших людей) с эльдарами. И, конечно, не обошлось без зергов, они же тираниды или, как их здесь называют, воины Культа. Очередная вариация игры «камень – ножницы – бумага» приправлена хитрой системой бонусных технологий, а также интересной возможностью кооперативного прохождения.

В WorldShift даже имеется неплохой сюжет (особенно на фоне тотального сценарного кризиса в жанре стратегий в реальном времени): здесь тебе и романтическая линия, и предательства, и месть сына за отца. Возможно, именно богатая на события кампания заставила «Акеллу» сделать полное русское озвучение (чем «морские волки» последнее время нас не балуют). У микрофона — знакомые артисты: текст брифингов читает Владислав Копп, Ольга Зверева озвучивает женских персонажей, Алексей Борзунов, который многим известен как профессор Бушрут и Скрудж МакДак, отвечает за мужественные голоса. Команда актеров сработала качественно, но, как часто случается, без энтузиазма. Игру перед записью артисты явно не видели, поэтому сумели продемонстрировать лишь безупречную дикцию. Трагический момент: мужественный отец погибает и просит сына продолжить его дело – а монолог сух и безэмоционален, будто произносится: «Для продолжения игры нажмите пробел».

Персонажи говорят с раздражающей бодростью и в диалог между собой вступать отказываются. С происходящим на экране (а это сплошь и рядом драматические моменты) тональность и эмоциональный окрас фраз соотноситься не желают. Просматривается некоторая небрежность и в мелочах: голос в заставке так насытили эффектами, что он стал абсолютно невнятен, в интерфейсе мелькают английские термины, истинно «русское» слово «апгрейд» режет глаз...

Игра хоть и вторична, но имеет ряд приятных нюансов. Локализация обошлась без изысков: небезупречные тексты, дежурная озвучка – сделано все дешево и сердито.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	Лето 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1С	MMORPG	Лето 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	Лето 2008
Beijing Olympics	Софт Клаб	Simulation	Лето 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	III квартал 2008
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	Лето 2008
GTR Evolution	Акелла	Racing	III квартал 2008
Devil May Cry 4	1С	Action	Лето 2008
Dimensity: Демон войны	Акелла	Strategy	Лето 2008
Dracula 3: Адвокат дьявола	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Fallout 3	1С	RPG	2008
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	Лето 2008
Incredible Hulk	Софт Клаб	Action	Лето 2008
Legendary	1С	FPS	Осень 2008
Lost Planet Colonies	1С	Action	Лето 2008
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2008
Mata Hari	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	III квартал 2008
Mercenaries 2: World in Flames	Софт Клаб	Action	III квартал 2008
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Софт Клаб	MMORPG	Лето 2008
Rail Simulator	Новый Диск	Simulation	Лето 2008
Sacred 2: Fallen Angel	Акелла	Action/RPG	III квартал 2008
Space Force: Captains	Акелла	Strategy	Лето 2008
Spore	Софт-Клаб	Simulation	III квартал 2008
The Abbey	Акелла	Adventure	Лето 2008
Tom Clancy's EndWar	GFI/Руссобит-М	Strategy	III квартал 2008
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	GFI/Руссобит-М	FPS	Лето 2008
Velvet Assassin	Новый Диск	Action	Осень 2008
Warhammer: Печать хаоса. Марш разрушения	Новый Диск	Strategy	Лето 2008
Wheelman	Новый Диск	Action	Осень 2008
World in Conflict: Soviet Assault	Софт Клаб	Strategy	Осень 2008
Zeno Clash	Новый Диск	FPS	Осень 2008
Агата Кристи. Зло под солнцем	Руссобит-М	Adventure	III квартал 2008
Блондинка в шоке. Бермудские страсти	Бука	Adventure	Лето 2008
Горец	1С	Action	III квартал 2008
Кунг-фу Панда	1С	Action	Лето 2008
Наполеон: Эпоха завоеваний (Napoleon's Campaigns)	Акелла	Strategy	Лето 2008
Насекопы (Insecticide)	1С	Action	Лето 2008
Нэнси Дрю. Призрак Венеции	Новый Диск	Adventure	Июль 2008
Перри Родан. Цена бессмертия	Новый Диск	Adventure	Сентябрь 2008
Проект «Аврора» (Aurora: The Secret Within)	Новый Диск	Adventure	Лето 2008
Хроники Нарнии. Принц Каспиан	Новый Диск	Action	Лето 2008

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Battle Rage	Battle Rage	1С	Destan Entertainment
Granado Espada: Вызов судьбы	Sword of the New World: Granado Espada	Nival Online	IMC Games
Mass Effect	Mass Effect	1С	BioWare Corporation/Demiurge Studios
R2: Reign of Revolution	R2: Reign of Revolution	Innova Systems	Rainbow Studio
Sublustrum	Sublustrum	Новый Диск	Phantomery Interactive
X-Team	X-Team	Nival Interactive	N-Game Studios
WorldShift: Апокалипсис завтра	WorldShift	Акелла	Black Sea Studios
Zombie Shooter	Zombie Shooter	1С	Sigma Team
Анк 3: Битва богов	Ankh: Battle of the Gods	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Deck13 Interactive
Гарфилд: В поисках приключений	Garfield Lasagna World Tour	Акелла	Eko Software
Кондор: Симулятор планера	Condor: The Competition Soaring Simulator	1С	Condor Soaring
Космический патруль	Star Assault	Новый Диск	GamesArk Entertainment
Мастер дзюдо	David Douillet Judo	1С	10tacle Studios Belgium
Офицеры: Специальное издание	Офицеры: Специальное издание	GFI/Руссобит-М	GFI UA
Охотники за привидениями	G.H.O.S.T. Hunters: The Haunting of Majesty Manor	Новый Диск	Aisle 5 Games
Платипус 2: Пластилиновая война	Platypus 2	Акелла	Citric Games
Секретные материалы ФБР: Смерть как искусство	Art of Murder: FBI Confidential	Новый Диск	CITY Interactive
Форд драйв: Off Road	Ford Racing Off Road	Акелла	Razorworks

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер Название	Издатель
DVD-BOX	
1. Турок (коллекционное издание)	Новый Диск
2. Kings Bounty: Легенда о рыцаре	1C
3. The Sims 2	Софт Клаб
4. The Sims 2: Каталог – Кухня и ванная. Дизайн интерьера	Софт Клаб
5. The Sims 2: Увлечения	Софт Клаб
6. Need for Speed: Most Wanted. Русская версия	Софт Клаб
7. UEFA Euro 2008	Софт Клаб
8. World of Warcraft	Софт Клаб
9. Warcraft 3: Reign of Chaos	Софт Клаб
10. StarCraft + StarCraft Expansion Set	Софт Клаб
JEWEL-BOX	
1. Assassin's Creed	Акелла
2. Турок (специальное издание)	Новый Диск
3. Турок	Новый Диск
4. Kings Bounty: Легенда о рыцаре	1C
5. Worldshift: Апокалипсис завтра	Акелла
6. 9 рота	Новый Диск
7. Call of Duty 4: Modern Warfare	ND Games
8. Снайпер. Цена победы	Новый Диск
9. Офицеры (специальное издание)	GFI/Руссобит-М
10. Антология Counter-Strike 1	Бука

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Rayman Raving Rabbids 2

ЖАНР
Action

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Entertainment

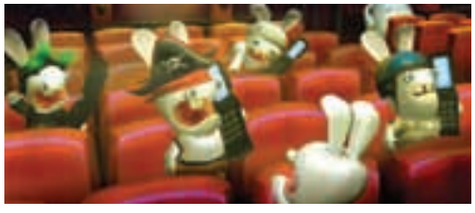
ИЗДАТЕЛЬ
Бука

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

URL
www.raymanzone.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=408

Бешеные кролики возвращаются. Во второй части Rayman Raving Rabbids нас ждут 16 абсолютно новых игр, которые станут отличной проверкой ловкости и реакции игроков всех возрастов. «Бука» уже заканчивает работу над локализацией творения Ubisoft Entertainment. Летом игра поступит в магазины твоего города.



Локализатор	Жанр
1C	Shooter
Nival Online	MMORPG
Snowball Interactive	Action/Role-Playing Game
Innova Systems	MMORPG
нет	Adventure
Nival Interactive	Real-Time Strategy
Акелла	Real-Time Strategy
1C	Shooter
Play Ten Interactive/Руссобит-М	Adventure
Акелла	Action
Логрус	Simulation
Новый Диск	Simulation
1C	Sport
нет	Real-Time Strategy
Новый Диск	Logic
Акелла	Scroll-Shooter
Новый Диск	Adventure
Акелла	Racing

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

ПЕНУМБРА: ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

ЦЕНА: 250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

2

ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТОЙ ШАХТЫ

ЦЕНА: 150 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один CD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР: GFI/Руссобит-М
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

3

ASSASSIN'S CREED DIRECTOR'S CUT EDITION

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

4

TUROK

ЦЕНА: 500 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №6(54)

5

MASS EFFECT

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Нет
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: В этом номере

6

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЦЕНА: 300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Два DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

7

НОСТРАДАМУС: ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

8

Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР: Lazy Games
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №5(53)

9

CULPA INNATA: ПРЕЗУМПЦИЯ ВИНОВНОСТИ

ЦЕНА: 350 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР: Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №4(52)

10

GEARS OF WAR

ЦЕНА: 400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ОЗВУЧКА: Да
ТЕКСТ: Да
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
ЛОКАЛИЗАТОР: 1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ: №3(51)

* По версии «РС ИГР» на основе пяти последних номеров.

СДЕЛАЙ САМ

ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ

ПОСОБИЕ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ SOURCE SDK

ТЕКСТ: МАКСИМ ЯНЧИЧ

В конце прошлой статьи мы говорили о том, что перед созданием карты неплохо было бы нарисовать ее план. Теперь в течение нескольких статей мы будем рассказывать, как создать законченный проект. Начнем, разумеется, с рисунка. Затем изготовим собственно архитектуру уровня и наполним его вспомогательными объектами и событиями.

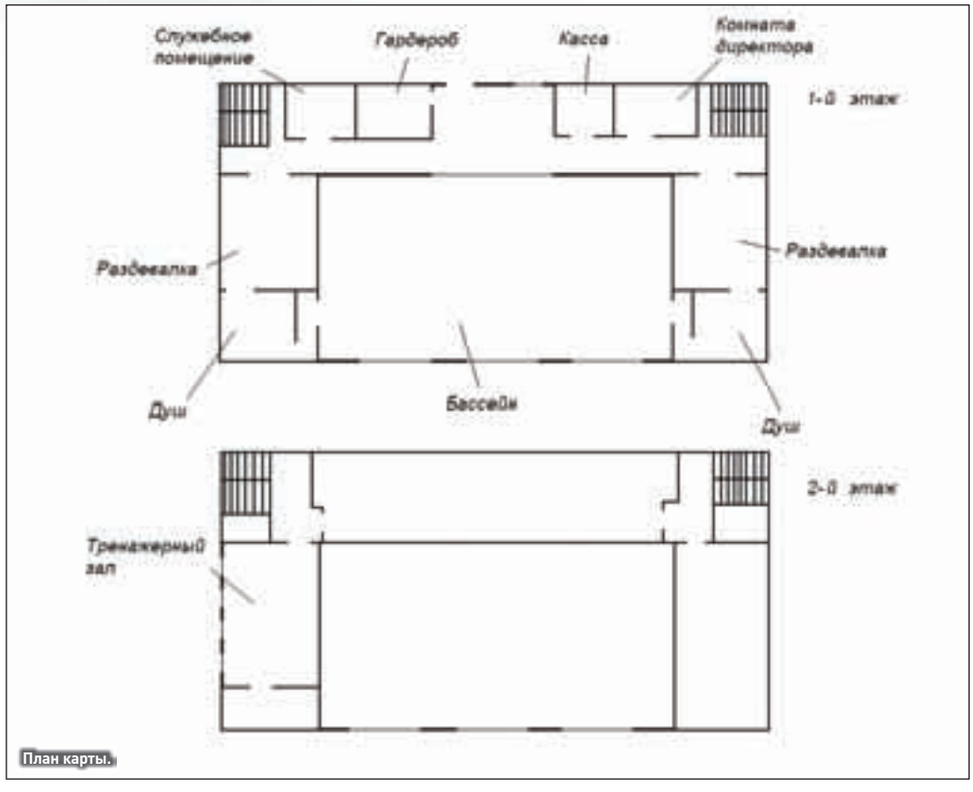
В строительстве карты, как и в любом другом деле, не нужно ничего усложнять. Например, если ты вдруг захотел воссоздать свою квартиру или весь подъезд, проще пойти и сделать пару фотографий и, возможно, замеров. В большинстве зданий есть план эвакуации. Чем не готовый рисунок будущей карты? Конечно, зачастую у тебя не будет возможности измерить каждый коридор или каждую комнату. На помощь придут глазомер и периодические пробные запуски карты. Однако всему свое время, пора приступить к описанию того, что мы с тобой собираемся строить.

ВМЕСТО ВВЕДЕНИЯ

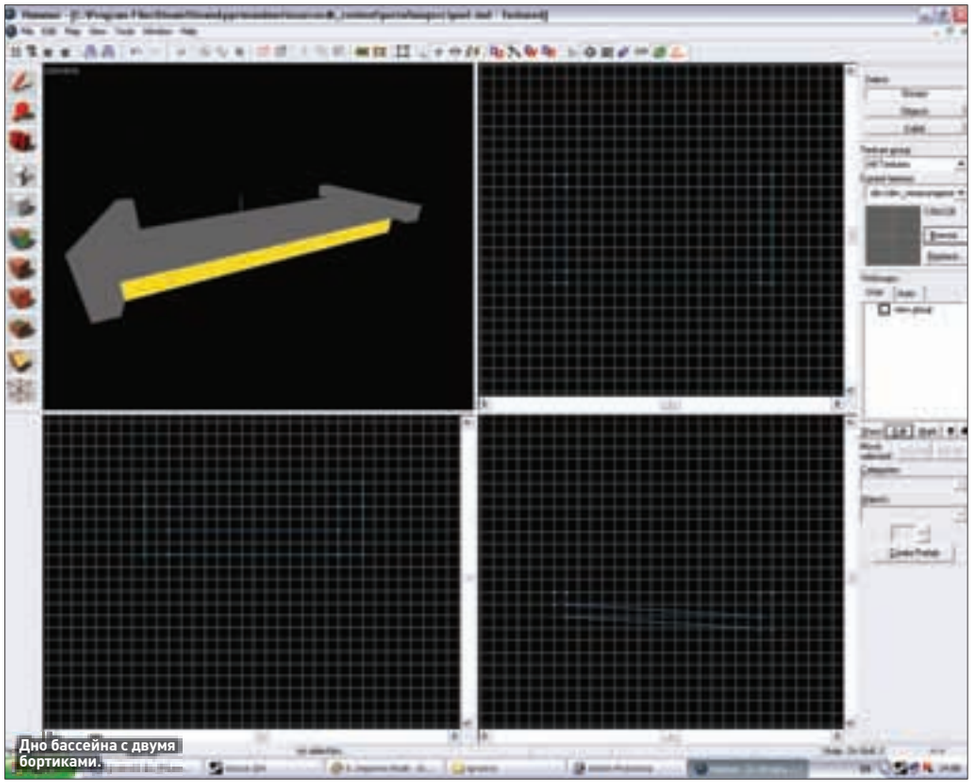
Итак, дело будет происходить в здании спортивного бассейна. Почему мы выбрали бассейн? Чтобы посмотреть, как в Hammer Editor (и на движке Source) создается вода. Кроме того, это будет карта для одиночного режима. Так мы сможем создать нескольких NPC и заставить их действовать по некоторому сценарию.

В первую очередь на основе реально существующего здания был нарисован план будущей карты. Пока что здесь не обозначено ничего, кроме стен. После того как построим всю архитектуру уровня, мы обязательно займемся сценарием.

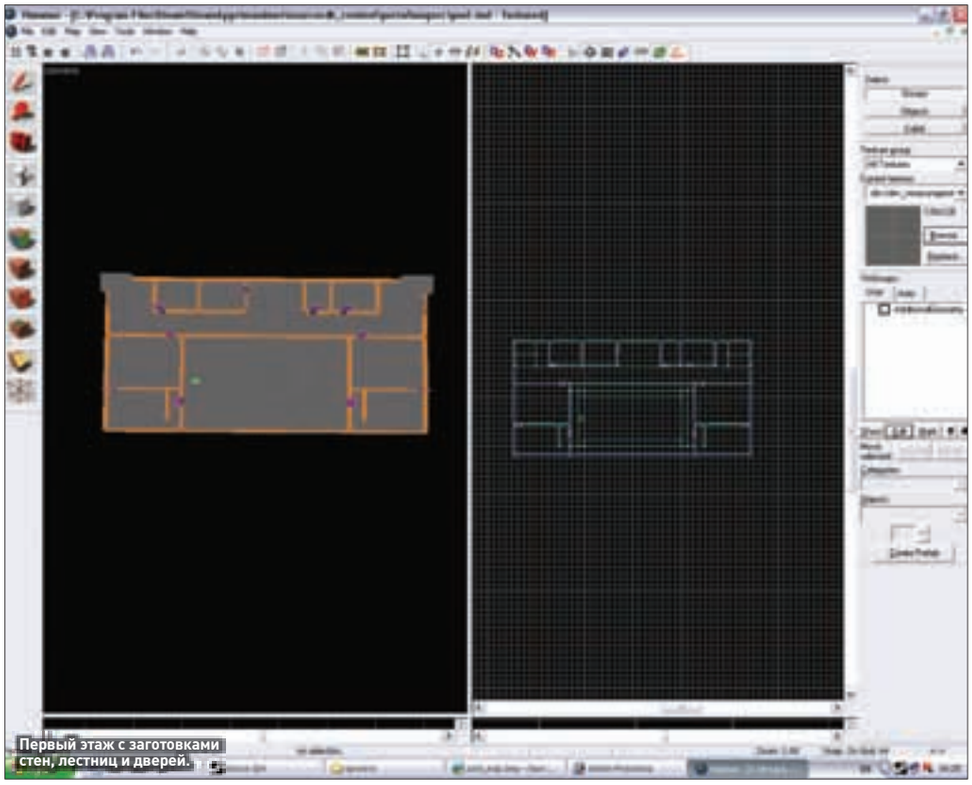
Ты, наверное, обратил внимание, что на нашем плане все комнаты подписаны. В первую очередь это облегчит выбор текстур и заполнение их вспомогательными объектами. Например, в комнате директора, вполне ве-



План карты.



Дно бассейна с двумя бортиками.



Первый этаж с заготовками стен, лестниц и дверей.

роятно, расположатся письменный стол и пара шкафов. Для стен душевой отлично подойдет текстура кафеля. Будь на карте кухня, в ней бы стояли плита и холодильник. Пробелы в стенах – дверные проемы, тонкие линии обозначают окна. Обрати внимание, что по краям рисунка показаны лестницы, ведущие на второй этаж. Он немного отличается от первого, и назначение большей части его неизвестно. В таких случаях заранее можно предположить, что эта половина будет закрыта (или изменена инопланетными захватчиками). Что ж, раз мы определились, как устроена наша карта, пора поговорить о ее постройке.

СЕМЬ РАЗ ОТМЕРЬ

Как ты помнишь, все размеры в Hammer Editor указаны в юнитах. Как же соотнести их с размерами реальных объектов? Поскольку инструментарий создавался в Америке, один юнит равен одному дюйму. Это примерно 2.5 см. То есть, если ты хочешь перевести размеры из сантиметров в юниты, просто раздели их на 2.5. Однако не торопись измерять реальные стены. Дело в том, что внутри игры все выглядит меньше, чем в действительности. Поэтому зачастую тебе придется полагаться на свой глазомер. Но все не так плохо. Разработчики создали несколько «оранжевых» текстур. На них отмечены минимальные размер стены, ширина коридора и дверного проема. Найти их можно в окне выбора текстур по фильтру dev (от developer). На диске к номеру ты найдешь карту с этими текстурами. Так, рекомендуемая ширина прохода – 64 юнита или больше. Для более узких коридоров нужно правильно размещать навигационные точки, о которых мы поговорим в другой раз. Как ты мог предположить, в основном эти размеры указаны для NPC, поскольку у игрока возможностей по перемещению все же больше. Пора приступать к постройке. По ходу дела мы еще вернемся к размерам с текстур dev.

ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ

Перед тем как приступить к строительству, изменим текстуру, которая накладывается на все новые браши по умолчанию. Справа от окон проекции находится кнопка Browse под полем Current texture. Нажми ее и в поле Filter окна Textures введи dev. Среди оставшихся текстур найди и выбери dev/dev_measuregeneric01b (белая сетка на сером фоне). Если хочешь, можешь выбрать оранжевый вариант.
Самым большим объектом на нашей карте является бассейн. Для начала создадим его дно. Для этого построй браш размерами 1024 x 448 юнитов. Обычно у спортивных бассейнов глубина в противоположных концах разная, поэтому воспользуйся Vertex Tool, чтобы опустить один конец на 64 юнита вниз (если понадобится, измени масштаб сетки клавишами [и]). Теперь построим борти-

ки. Там, где глубина самая маленькая, создай браш высотой 64 юнита. С другой стороны построй второй блок. Расположи его так, чтобы его верхняя поверхность была на одной линии с первым бортиком.

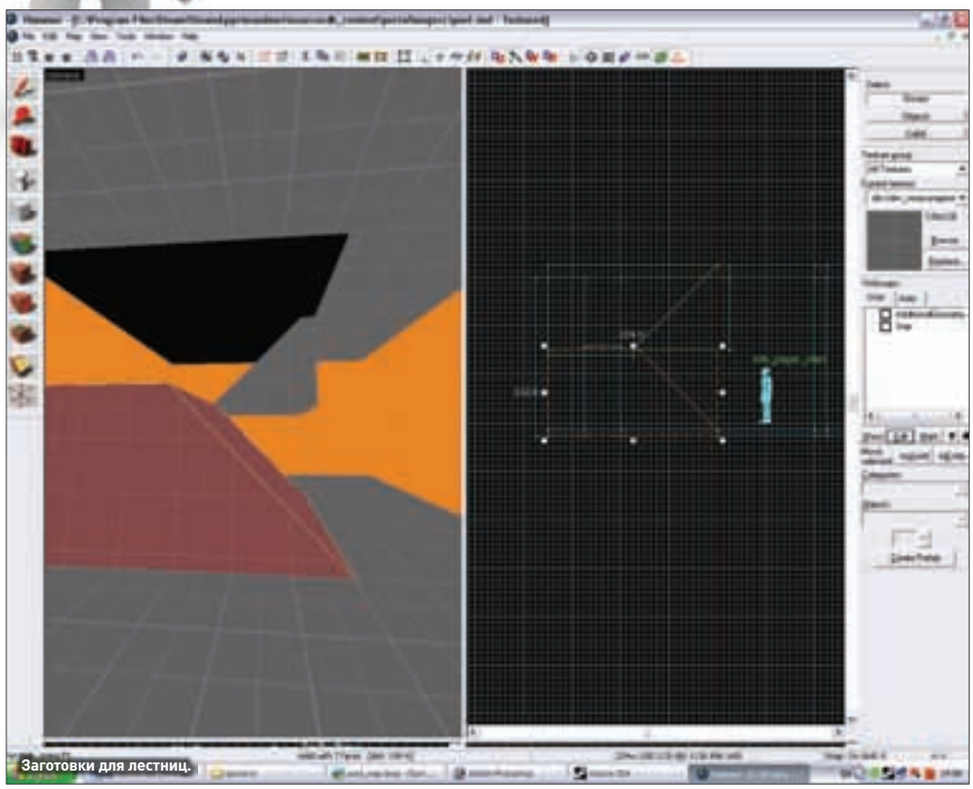
Построй еще два браша по бокам дна. Бассейн готов. Теперь вокруг него нужно создать пол первого этажа. Важно учесть, что в каждой комнате на нем расположатся разные текстуры, поэтому фактически он будет состоять из нескольких брашей. В частности, вокруг бассейна нужно добавить четыре браша шириной 64 юнита. Размести их на 8 единиц ниже верхнего края бортика. Сразу же наметь стены вокруг бассейна. В нашем случае для них достаточно ширины 16 юнитов.

Перейдем к душевой и раздевалкам. Они одинаковы с обеих сторон бассейна, поэтому достаточно создать один экземпляр, а потом скопировать его. Размеры душа 288 x 576, а раздевалки – 400 x 576 (без учета стен). После того как ты создашь эти блоки, выдели их и, зажав Shift и левую кнопку мыши, перетащи их копии на другую сторону бассейна (чтобы завершить копирование, нужно сначала отпустить левую кнопку мыши, а потом Shift). Опять не забудь сделать заготовки стен. Также можно сразу наметить места для дверных проемов.

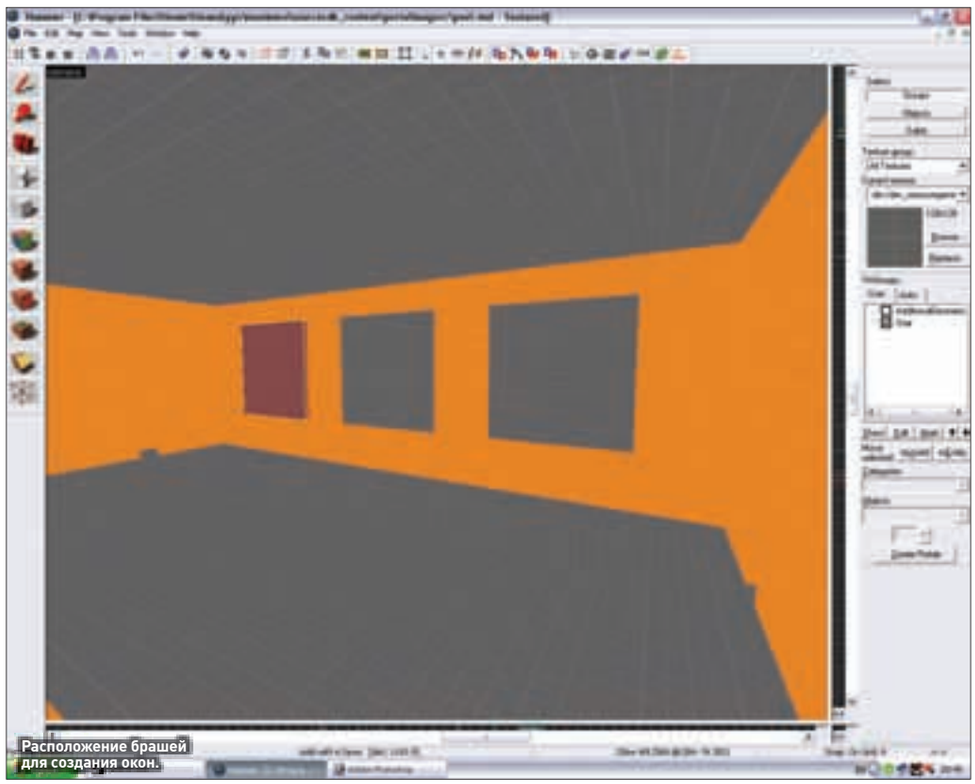
Переместимся к коридору. Это будет очень большой блок размером 2480 x 176. Следом за ним размести 7 брашей. В сумме их длины должны быть равны длине предыдущего. Как ты мог догадаться, это семь заготовок для комнат и лестниц, которые примыкают к коридору. Размеры выбери любые. Касса, например, может быть меньше кабинета директора, а гардероб и служебное помещение – одинаковыми. Одинаковыми должны быть и размеры брашей в тех местах, где расположатся лестницы на второй этаж.

Займемся стенами и дверными проемами. Как уже упоминалось, для ширины стены достаточно 16 юнитов. Разумеется, ничто не мешает сделать их шире, но в данном случае все комнаты соединены дверями, а они в Half-Life 2 довольно узкие. Все модели дверей созданы разработчиками для проема высотой 108 и шириной 48 юнитов. В принципе их можно создать и из брашей, так как двери – это по сути объекты-энтити. Мы же будем использовать готовые модели дверей, поэтому и размеры у нас фиксированные. Высота каждого этажа равна 208 единицам. Это позволит нам создать лестницы так, чтобы игрок и другие персонажи могли свободно по ним подниматься и спускаться.

Прежде чем создать лестницу, нужно наметить ее расположение. Она состоит из двух секций. Размеры нижней 224 x 128, а верхней – 128 x 128. Высота обоих – 112 юнитов. На каждой из них сделай срез под углом 45 градусов при помощи Clipping Tool.



Заготовки для лестниц.



Расположение брашей для создания окон.

Все размеры в Hammer Editor указаны в юнитах. Поскольку инструментарий создавался в Америке, один юнит равен одному дюйму. Это примерно 2.5 см.

Теперь вдоль этих срезов нужно разместить ступеньки. Их высота и длина должны быть равны 8 юнитам. Мы делаем их такими в первую очередь для NPC. Для сетевых карт можно использовать 16 единиц. Другие персонажи тоже могут подняться по такой лестнице, но во время анимации их ноги будут проваливаться внутрь ступенек. Для нижней секции должно хватить 13 ступенек, для верхней – 14. Осталось добавить во всех комнатах, кроме бассейна, потолок, и первый этаж готов. Для этого просто скопируй браши пола и перемести их наверх. Длину потолка коридора уменьши до 2000 юнитов.

Высота стен второго этажа та же, что и на первом, то есть 208 юнитов. Геометрия же немного отличается. Фактически тебе нужно просто расставить стены в соответствии с планом карты, затем добавить потолок, и базовая геометрия уровня готова.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Помести внутрь любой из комнат info_player_start и сохрани карту. После этого запусти ее сборку командой Run из меню «Файл». Пробегись по карте и осмотрись. Разумеется, когда ты будешь строить карты сам, скорее всего, придется несколько раз запускать карту на сборку, чтобы проверить размеры помещений, освещение и проч.

Напоследок вырежем несколько окон. Начнем с тех, что располагаются в нижней части (если смотреть на план) бассейна. Это три высоких окна. Их размер 256 юнитов в длину и 256 юнитов в высоту. Ширину сделай такой, чтобы этот браш полностью проходил сквозь стену.

Сделай еще две копии этого браша. Размести все три заготовки на высоте 104 единиц от пола. Теперь по очереди выделяй каждую из них и щелкай правой кнопкой мыши. В открывшемся меню выбирай пункт Carve (Ctrl + Shift + c). В результате в стене появятся отверстия нужного размера. Можешь удалить заготовки окон. В верхней части бассейна окно есть только на первом этаже. Размеры браша для отверстия тут подойдут такие: 384 юнита в длину и 128 в высоту. Размести его примерно посередине стены коридора. Снова воспользуйся функцией Carve. Размеры остальных окон определяй на свое усмотрение. Главное, что нужно учесть, – это на какой высоте от пола их размещать. Если ты хочешь, чтобы игрок мог выпрыгнуть через окно без помощи ящиков или столов, нужно расположить его на высоте примерно 56 юнитов от пола.

На этом строительство геометрии карты закончено. Следующий этап – работа с текстурами и сценарием, но об этом в другой раз. **PG**

EDITORIAL

Вдоволь наигравшись в Age of Conan, я вновь переключился на «классические» MMORPG. R2, корейская MMORPG, официально издаваемая в наших палестинах компанией Innova Systems (выпустила локализованную RF Online), пробудила в моей памяти воспоминания о стародавнем симуляторе волка Wolf. Всего лишь за счет одной фичи – необходимости постоянно питаться. Остальные параллели напрашиваются сами собой, например, охота за дичью – по сути, PvP-битвы с другими игроками... Главред говорит, что я перегрелся. А на самом деле меня просто прошибла дикая ностальгия по играм 90-х...

Андрей «Q-Tuzoff» Теодорович

БЕТА-ТЕСТ

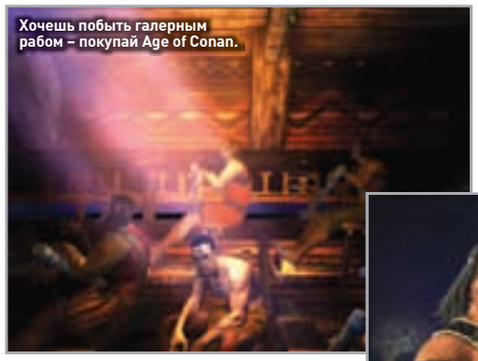
Это тебе не «Рагнарок»!

REQUIEM: BLOODYMARE

Полным ходом идет открытое бета-тестирование Requiem: Bloodymare, онлайновой хоррор-игры, в которой кровь льется ведрами и расчлененка осуществляется в режиме нон-стоп. Южнокорейская компания Gravity Interactive делает проект, абсолютно не похожий на ее главный хит – «Рагнарок Онлайн». Действие Requiem: Bloodymare разворачивается в мире, пережившем катастрофу и страдающем от еженощных посещений жутких монстров.

Для участия в бета-тесте нужно всего лишь посетить сайт www.playrequiem.com, создать аккаунт и скачать клиент. Впрочем, если ты не обделен терпением, можешь подождать русского релиза игры. В России Requiem издаст компания Gravity CIS. Что немаловажно, игра будет полностью переведена на русский язык. Подробности на сайте www.requiemonline.ru.

КОНАН ПРИХОДИТ И ПОБЕЖДАЕТ


Хочешь побыть галерным рабом – покупай Age of Conan.

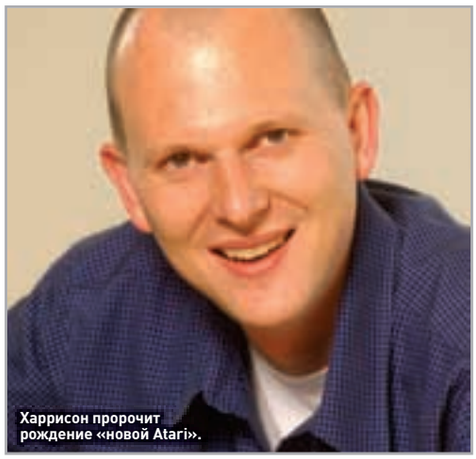
В мире Конана слабаки не выживают.

Age of Conan намерена побороться с World of Warcraft за игроков.

Брутальная онлайновая игра Age of Conan: Hyborian Adventures, анонсированная в апреле 2005 года, наконец-то добралась до прилавков. Ни рейтинг Mature (для аудитории старше 17 лет), ни реки крови и обилие обнаженки не отпугнули геймеров, и норвежская MMORPG стартовала очень мощно. 111 тысяч экземпляров коллекционного издания были распроданы в считаные дни после премьеры, всего же в магазины отправлено 700 тысяч копий. В некоторых странах даже образовался дефицит, так что компания Funcom уже допечатывает новый тираж. Разработчики объявили, что в первые дни после премьеры игры суровый мир киммерийца Конана посетили свыше 400 тысяч человек (больше половины – американцы). Во многих европейских странах новая онлайновая ролевка дебютировала на первой строчке рейтинга продаж развлекательного ПО, опередив даже Grand Theft Auto 4. Так что старт Age of Conan можно уверенно считать одним из самых успешных в истории MMORPG.

Создатели «Гиборейских приключений» утверждают, что все это только начало и дальше, разумеется, будет только круче. В августе на лейпцигской Games Convention публике представят DirectX10-версию игры – ее, увы, не успели доделать к релизу. В течение года Конан доберется и до консолей: сначала MMORPG выйдет на Xbox 360, а впоследствии, быть может, появится и на PlayStation 3. Funcom обещает сделать все возможное, чтобы персональщики и консольщики играли вместе, в едином мире.

ATARI УХОДИТ В ОНЛАЙН


Харрисон пророчит рождение «новой Atari».

Alone in the Dark – лебединая песня Atari.

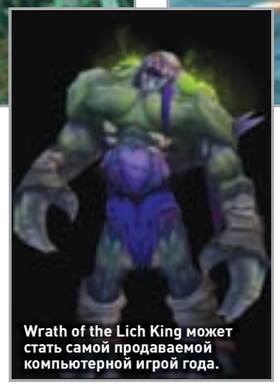
Наверное, ты уже наслышан о печальной судьбе американского издательства Atari. Поскольку бизнес шел из рук вон плохо, компания продала свои студии и была вынуждена отказаться от самостоятельной разработки игр. Пару месяцев назад Atari нырнула под крылышко французского медиагиганта Infogrames, полностью потеряв независимость. И вот президент Infogrames Фил Харрисон (Phil Harrison) поделился своими соображениями о будущем проблемной компании. По его словам, хоррор-экшен Alone in the Dark станет последней однопользовательской игрой, изданной Atari. После этого компания переориентируется на выпуск онлайновых проектов и создание различных социальных интернет-сервисов. «Atari продолжит делать инновационные, качественные игры, – заявил Харрисон. – Однако они не будут предназначены для одиночного прохождения».

Есть подозрение, что Atari пойдет по дорожке, проторенной издательством Acclaim, и станет пачками выбрасывать на западный рынок разные азиатские MMORPG. Как говорится, дешево и сердито.

WRATH OF THE LICH KING ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ

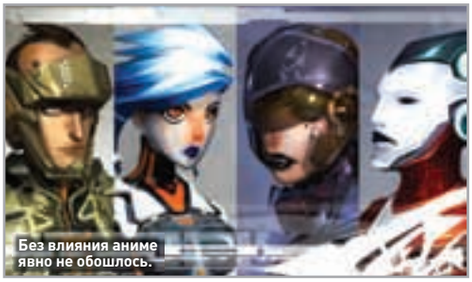
Wrath of the Lich King уже вовсю тестируют.

Сейчас население WoW составляет 10.7 миллиона человек.


Wrath of the Lich King может стать самой продаваемой компьютерной игрой года.

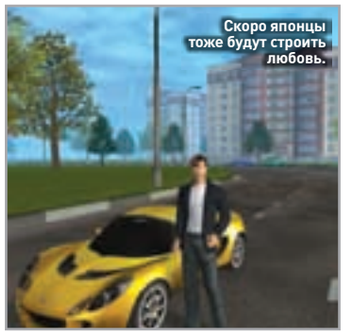
Компания Vivendi Games порадовала всех фэнов World of Warcraft – второе дополнение к самой успешной онлайновой ролевке XXI века выйдет в этом году. Точная дата пока неизвестна, релизное окно довольно широко – «вторая половина 2008-го». Впрочем, не стоит ждать World of Warcraft: Wrath of the Lich King уже в сентябре, скорее всего, долгожданное дополнение выйдет под Рождество. В Blizzard Entertainment, принадлежащей Vivendi Games, появившуюся информацию прокомментировали с явным неудовольствием: «Мы не объявляли никакой даты и не станем ничего подтверждать или опровергать». Оно и не удивительно – компания славится своим трепетным вниманием к качеству, и дураку ясно: если Wrath of the Lich King не успеют доделать в срок, выход игры задержат без колебаний. В конце концов, World of Warcraft: The Burning Crusade появилась в продаже не под Новый год, как планировалось, а в январе. Это обстоятельство (роковое для многих других игр) никак не повлияло на продажи дополнения – за 24 часа его купили 2.4 миллиона геймеров. Тем временем началось альфа-тестирование Wrath of the Lich King. В нем участвуют только друзья и родственники сотрудников Blizzard. Если ты не являешься ни тем ни другим, не стоит даже пытаться отсылать заявку. И последняя новость. После релиза Wrath of the Lich King Blizzard планирует начать потихоньку улучшать графику игры. Что ж, «подтяжка лица» WoW ничуть не помешает.

ВТОРОЙ ВОСХОД ЧЕРНОЙ ЗВЕЗДЫ


Без влияния аниме явно не обошлось.

Игра в разработке больше двух лет, но со скриншотами пока напряг.

В начале года компания NCsoft приняла решение не выпускать онлайновый многопользовательский космосим Blackstar. Над проектом два года трудились сотрудники техасской Spacetime Studios, работа велась стахановскими темпами, и что не устроило южнокорейского издателя – неизвестно. Видимо, отпугнула сама тема Blackstar – симуляторы в духе Wing Commander сейчас не в почете.
Так или иначе, лишившись финансирования, Spacetime Studios была вынуждена приостановить разработку игры и уволить 12 своих сотрудников. К счастью, заморозка проекта оказалась временной. Боссы Spacetime Studios где-то раздобыли деньжат и урегулировали с NCsoft вопросы авторского права. Отныне техасцам целиком и полностью принадлежит супермегаоригинальная игровая вселенная Blackstar, а также все инструменты и технологии, использованные при создании этого онлайнового космосима. Разработка проекта, по случаю второго рождения переименованного в Blackstar Chronicles, снова возобновлена. Сейчас игроделы активно ищут нового издателя.


Скоро японцы тоже будут строить любовь.

Перегруженные учебой и работой японцы обожают всевозможные симуляторы знакомств. В том числе многопользовательские. Одно время в Стране восходящего солнца большой популярностью пользовалась Tokimeki Memorial Online, однако потом интерес пошел на спад. На смену приходит… «ДОМ 3». Российская компания NIKITA.Online и японская телекоммуникационная корпорация AERIA объявили о подписании договора, согласно которому эта онлайновая игра будет переведена и выпущена в Японии и Китае. Азиатов привлек жизнерадостный настрой проекта, отсутствие насилия и сильная социальная составляющая «ДОМ 3».

Guild Wars – теперь и под патронажем «Нового Диска».

Компания «Новый Диск» объявляет о готовящемся переиздании Guild Wars – весьма успешной MMORPG, выпущенной в 2005-м году корейским медиагигантом NCSoft.
«Новый Диск» получил права на переиздание трех кампаний игры Guild Wars и вышедшего к ней дополнения.
Напомним, что ранее распространением GW на территории России занималась компания «Бука», выпустившая в прошлом году полностью переведенную игру.
Переиздание появится на прилавках российских магазинов в июне 2008 года и выйдет на русском языке. Диски поступят в продажу в подарочных изданиях.

ЧИСТО БРАУЗЕРНОЕ ВЕСЕЛЬЕ

Очередной онлайн-дайджест целиком и полностью посвящен браузерным развлечениям. Ниндзя зарабатывают деньги честным трудом, бомжи избивают друг друга до полусмерти, а драконы в слащавых фэнтезийных мирах не хотят подобру-поздорову делиться своими сокровищами... Говоришь, примитивно и избито? А мы и не спорим, ведь главное, чтобы было весело!

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

NINJA WARS

WWW.NINJAWARS.NET

ДАТА ВЫХОДА
2001 год

ПЛЮСЫ
Одна из лучших игр в своем роде

МИНУСЫ
Геймплей довольно быстро приедается

ИТОГО
Если ты никогда не видел бесплатных браузерных ММО-игр – начни с этой

Таких игр море, но Ninja Wars – один из самых приличных проектов в своем роде. Интерфейс игры выполнен в виде html-сайта, где, создав персонажа-ниндзя, ты сражаешься с другими такими же ниндзя, выбирая соперников прямо из рейтинга геймеров. Можешь сражаться, зарабатывать деньги честным трудом (да, тут есть и мирные занятия!), воровать, покупать и использовать многочисленные вещи и оружие... Все это – повторимся – осуществляется перемещением по пунктам сайта, однако магия манчкинизма, стремление заботиться о персонаже делают свое дело, и растить героя здесь необычайно увлекательно.

Ninja Wars - полный банзай!

MECH CRUSADERS

WWW.MECHG.COM

ДАТА ВЫХОДА
2004 год

ПЛЮСЫ
Интересная, качественная, постоянно развивающаяся игра про больших роботов

МИНУСЫ
В игре полно высокоуровневых персонажей, догнать которых будет очень непросто

ИТОГО
Попробуй. Быть может, карьера предводителя роботов покажется тебе безумно захватывающей

Тебе уготована роль командира отряда боевых роботов, которых можно коллекционировать и улучшать. Mech Crusaders – достаточно вдумчивая браузерная игра с отлаженной механикой, предоставляющая пользователю множество возможностей и практически лишенная каких бы то ни было ошибок. Порой диву даешься, как разработчикам удалось воплотить столько интересных идей в форме простецкого html-сайта. Проект постоянно развивается, достаточно взглянуть на страничку новостей, которую показывают пользователю перед входом в игру.

Большие боевые роботы – это, как говорится, главное и основное.

ADVENTURE QUEST

WWW.BATTLEON.COM

ДАТА ВЫХОДА
2003 год

ПЛЮСЫ
Здесь полным-полно всего, о чем только может мечтать любой манчкин...

МИНУСЫ
...но даже самый отъявленный манчкин рано или поздно устает от бесцельной прокачки

ИТОГО
Отрада для манчкинов, все остальные могут смело проходить мимо

Пусть тебя не смущает тот факт, что Adventure Quest целиком и полностью посвящена бездумному вырезанию монстров. Однако на поверку такое, казалось бы, неблагодарное занятие оказывается очень затягивающим. Игра выполнена во flash-графике, щеголяет недурственной анимацией (разработчики даже нарисовали вступительный ролик!), и наконец, здесь все в порядке с монстрами и средствами их уничтожения! Тут есть магия, свитки, магазины, множество классов персонажей с уникальными особенностями, личные звери, помогающие в бою, – и абсолютно никакого смысла! Ты просто качаешься, качаешься, качаешься...

Adventure Quest - полноценный квест, умещающийся в браузере.

HOBOWARS

WWW.HOBOWARS.COM

ДАТА ВЫХОДА
N/A

ПЛЮСЫ
Любопытная тематика, множество приколов

МИНУСЫ
Шутки про бомжей – все-таки тема для «посвященных»

ИТОГО
Если тебе понравилась Bad Day L.A., то и HoboWars наверняка придется по вкусу

Удачная концепция, неплохое воплощение, уместный (хотя местами и туповатый) юмор – вот главные достоинства HoboWars. Как следует из названия, проект посвящен войнам бомжей. Здесь можно вместе со своими пахучими друзьями кататься на тележках из супермаркета, рыться в мусоре, шляться по городу и, разумеется, драться – в общем, заниматься всем тем, чем обычно занимаются бездомные. Между прочим, если верить этой игре, жизнь бездомных – явление вполне увлекательное (ха, предлагаю автору полюбоваться на «богему» с Курского вокзала, найдет ли он ее увлекательной? – *Прим. ред.*).

Любишь избивать бомжей? Тогда Hobo Wars - твой выбор!

RUNESCAPE

WWW.RUNESCAPE.COM

ДАТА ВЫХОДА
2001 год

ПЛЮСЫ
Одна из самых технически совершенных браузерных MMO-игр

МИНУСЫ
Если сравнивать RuneScape с полновесными платными MMORPG, то до них ей еще ой как далеко

ИТОГО
Если бы EverQuest была бесплатной, наверное, она выглядела бы именно так

RuneScape – полноценная MMORPG с трехмерной графикой, продуманной системой развития персонажа, множеством боевых и мирных навыков, удобным point-and-click-интерфейсом, обширным миром и огромным сообществом геймеров. Пару лет назад она даже отхватывала разнообразные награды как лучшая браузерная игра. Страшненькая? Да. Но если ты хочешь найти бесплатную трехмерную MMORPG, то варианта лучше RuneScape попросту нет. Кстати, несмотря на почтенный возраст и бенадежно устаревшую графику, RuneScape обладает стотысячной армией поклонников.

Несмотря на жутковатый вид, у RuneScape сотни тысяч поклонников по всему миру.

ФЛЕШ-ХИРУРГИЯ

Пять новых пациентов готовы к вскрытию

Всем привет. В операционную «Флеш-рояля» пациенты прибывают бесперебойным потоком. Большинство из них, к сожалению, не жильцы. Осмотрев их, остается лишь махнуть рукой и сказать: «Везите в морг». Но иногда попадаются очень любопытные экземпляры. С такими достаточно провести пять минут, и становится яснее ясного: их ждет долгая счастливая жизнь. Познакомимся?

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

DINO RUN

WWW.XGENSTUDIOS.COM/GAME.PHP?KEYWORD=DINORUN

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	725KB
ОЦЕНКА	5

Таких больших пикселей, как здесь, ты в последнее время не видел нигде. Впрочем, грубость картинки нарочита – для придания Dino Run ретрооблика. На Землю обрушился метеоритный дождь, и динозавры доживают последние дни. Надо бежать, однозначно! Тебе достается роль поводыря проворного велоцераптора. Управляя им при помощи клавиш WASD (прыжок – вперед – атака – назад), надо за отведенное время добежать до убежища. Не успел до наступления апокалипсиса, начинай забег сначала.

В Dino Run имеются четыре «трассы» и три игровых режима. Однако настоящий интерес представляет только мультиплеер. Твой раптор чешет во всю прыть, вскакивает на спины проходящих мимо крупных динозавров (так ехать безопаснее), подпрыгивает и цепляется за пролетающих мимо птеродактилей, перескакивает пропасти, но и соперники не отстают. Забеги получаются не менее напряженными, чем гонки в какой-нибудь Need for Speed – только там ставкой не служит твоя жизнь.

Если раптора догонит стена огня – пиши пропало.

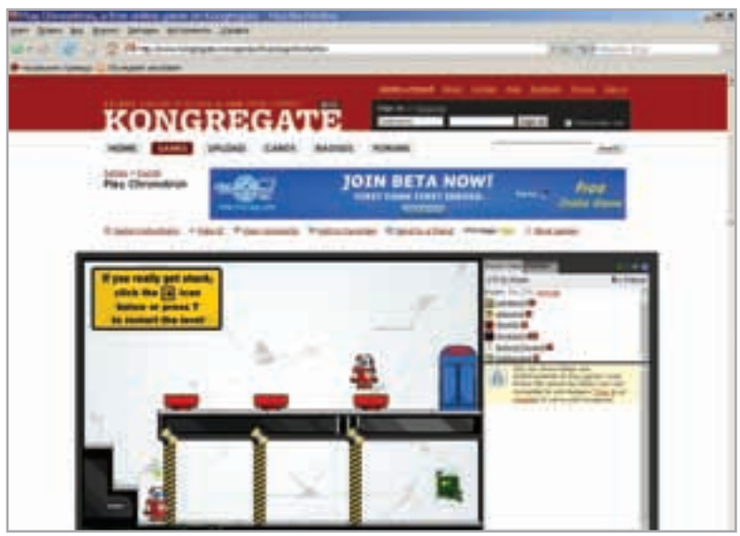
CHRONOTRON

WWW.KONGREGATE.COM/GAMES/SCARYBUG/CHRONOTRON

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1747KB
ОЦЕНКА	5

Тема путешествий во времени не нова для флеш-игр (достаточно вспомнить Timebot и Time Raider). Тем не менее пройти мимо Chronotron – подлинное преступление для всех, кто любит порассуждать о временных парадоксах и любит хорошие головоломки. В этой игре ты управляешь маленьким роботом. Машина времени неисправна, и надо собрать разбросанные по 35 уровням «шестеренки». Детали раскидало столь неудачно, что большинство их невозможно достать в одиночку.

К счастью, машина времени еще кое-как функционирует и для прохождения уровня можно создать копию себя. Или две. Или три – сколько понадобится. Вот типичный пример задания: деталь забросило куда-то на верхотуру. Неподалеку есть кнопка, нажатие на которую приводит в действие лифт. Значит, нужно прогуляться до кнопки, втопить ее в пол, потом войти в машину времени. Вернуться в прошлое. Снова выйти из аппарата, зайти в лифт и дождаться себя самого, подходящего к заветной кнопке.



Прием «Назад в будущее» решает все проблемы.

ALAN PROBE: AMATEUR SURGEON

WWW.ADULTSWIM.COM/GAMES/GAME/INDEX.HTML?GAME=SURGEON

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	2923КВ
ОЦЕНКА	5

Если ты падаешь в обморок при виде операционного стола, лучше обойди стороной Alan Probe: Amateur Surgeon. Эта игра предназначена для взрослой аудитории. В то же время, несмотря на реки крови, она полна юмора. Да и геймплей не подкачал. Есть на приставках популярная серия про хирургов, Trauma Center называется. Amateur Surgeon – ее развеселый клон. Здесь тоже нужно вскрывать пациентов, удалять всякие инородные тела и соединять раздробленные кости. Все манипуляции выполняются при помощи мыши, причем на время.

Кто такой Алан Проуб? Развозчик пиццы, мечтающий стать хирургом. Однажды Алан сбил своим фургончиком врача и под его руководством провел свою первую операцию: вскрыл грудную клетку и соединил сломанные кости. Разрез пришлось делать ножом для резки пиццы, зашивать рану степлером, а дезинфицировать – зажигалкой. Другие 29 операций, представленные в игре, выдержаны в таком же садистском ключе.

Надеюсь, ты не боишься вида крови?

GOOD THINGS SHOULD NEVER END

UNLIMITED.ORANGE.CO.UK/FLASH/GO

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	2193КВ
ОЦЕНКА	4

Good Things Should Never End – вовсе даже не игра. В ней нет задач и цели и победить невозможно. Однако эта интернет-забава способна скрасить твой досуг. Причем Good Things Should Never End будет занимать тебя столько времени, сколько ты позволишь. Потому что, как можно догадаться уже из названия, она бесконечна. Оранжевую интернет-страницу, на которой нашлось место для миллиона радуг, пропеллеров, чудныХ деревьев и прочих занятных объектов, можно прокручивать вниз, пока рука не устанет. Достигнешь ли ты когда-нибудь конца? Не уверен. Проверь сам – страница обладает поистине гипнотическим эффектом и закрыть ее куда сложнее, чем сесть за написание «Флеш-рояля».

Good Things Should Never End предлагает побаловаться с разными объектами (проверить, что как реагирует), пообщаться в чате, поучить иностранный язык и, конечно же, поиграть. Правда, здешние мини-игры не представляют собой ничего особенного.

«Угадай слово» – одна из мини-игр в GTSNE.

6 DIFFERENCES

6.DIFFERENCES.FIZZLEBOT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	НИЗКАЯ
РАЗМЕР	1545КВ
ОЦЕНКА	5

Знаешь такую популярную детскую головоломку «Найди 10 отличий»? Ну да, ту самую, что можно отыскать в любом журнале для самых маленьких. Так вот, игра 6 Differences – из той же оперы. Она полностью соответствует названию – на каждом уровне нужно найти ровно шесть отличий между правой и левой картинками. Однако 6 Differences не так проста, как кажется. Во-первых, все картинки нарисованы в интересной, по-своему даже уникальной манере – спасибо создателю игры, скрывающемуся под псевдонимом Case. Во-вторых, картинки хорошо, с выдумкой анимированы. Довольно трудно понять, что две луны отличаются друг от друга, когда они постоянно движутся по небу. Игра, кстати, непростая – в ней много мелких объектов и темных мест. Можно глаза сломать, пока ищешь хитроумно спрятанные отличия. Если игра понравится, рекомендую ознакомиться с предыдущей работой автора – игрой 5 Differences (www.ivoryboy.com/difference.html).

6 Differences – игра для терпеливых.

ВИРТУАЛЬНАЯ ЖИЗНЬ

Ролевые игры дают удивительную возможность вжиться в образ фантастического героя. Поэтому вполне понятно, откуда у народа такая любовь к этому жанру. Сетевых ресурсов, посвященных RPG, в интернете предостаточно, а вот по-настоящему хороших не так уж много. О них и пойдет речь.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

ИГРОК СО СКАМЕЙКИ ЗАПАСНЫХ

Дизайн	3.0
Полезность	4.0
Общая оценка	3.0

WWW.RPGAMER.COM/INDEX.HTML

Авторы не стали ломать голову над оформлением сайта. Сделано все очень просто, и мы бы не сказали, что со вкусом. Несмотря на паршивый внешний вид, www.rpgamer.com не обделен вниманием пользователей и постоянно обновляется. Коротенькие, но информативные новости появляются на главной странице несколько раз в день. Часто меняется раздел голосования, хотя вопросы, на которые предлагают ответить, иногда слишком заурядны. Например: «Какую игру вы больше всего ждете в октябре?» Обзоров и аналитических статей предостаточно, материалы о свежих RPG появляются без задержек. Причем сайт охватывает не только компьютерные игры, но и консольные развлечения. Так что можно легко узнать, по каким проектам сохнут владельцы PlayStation 2 или Xbox. Вполне себе приятный портал, который подскажет тебе ответы на основные вопросы геймеров-поклонников RPG. Чего-то более сложного тут нет.

RPGamer - сайт для геймеров старой школы.

ПЛАНЕТА ШПИОНОВ

Дизайн	3.0
Полезность	3.0
Общая оценка	3.0

WWW.RPGPLANET.COM

Еще одна жертва наплевательского отношения создателей к внешнему виду своего детища. К счастью, дизайн этого ресурса не так ужасен, как у rpgamer.com. Данным сайтом владеет известный игровой портал GameSpy. О «старшем брате» напоминают пара здоровенных баннеров и ссылки на разделы www.gamespy.com. Большинство информации, которой может похвастаться RPGPlanet, находится на небольших страничках, посвященных какой-то определенной ролевой игре. Например, если захочешь узнать новости о The Elder Scrolls 4: Oblivion, сайт тотчас отправит тебя на planetelderscrolls.gamespy.com. Единственное, что может заставить случайного прохожего задержаться на странице, так это лента новостей. Свежие заметки появляются пять, шесть, а то и семь раз на дню. Собственного контента, к сожалению, раз два и обчелся. Зато с функцией агрегатора инфы об RPG этот сайт справляется отлично.

RPG Planet - детище GameSpy, не лишенное серьезных недостатков.

ГЛАВНОЕ УБЕЖИЩЕ РОЛЕВИКОВ

RPGVAULT.IGN.COM

Дизайн	5.0
Полезность	5.0
Общая оценка	5.0

Сеть ресурсов IGN никогда не подводила своих посетителей. Заходя на сайты этой команды, каждый геймер мог рассчитывать на максимально подробную информацию и красивый дизайн. Вот и на этот раз старый, проверенный источник не подвел. «Убежище ролевых игр» встречает приятным оформлением, не перегруженным лишними картинками. К сожалению, рекламных баннеров довольно много, да и занимают они солидную часть экрана.

Зато тут есть подробные обзоры и «первые взгляды» на новейшие RPG. Лента новостей постоянно пополняется новыми записями. Кстати, заметки о самых громких событиях ролевого мира выносятся в отдельную рамочку, которая сразу привлекает к себе внимание.

Кроме материалов по компьютерным RPG ты найдешь разделы, посвященные консольным ролевкам. Rpgvault.ign.com – один из лучших ресурсов в своем роде.

RPGVault изобилует различной информацией, как и другие проекты IGN.

НЕПРИСТУПНАЯ КРЕПОСТЬ

WWW.RPGDOT.COM

Дизайн	4.0
Полезность	5.0
Общая оценка	5.0

Старый, давно известный в ролевом сообществе сайт и по сей день держит марку одного из наиболее полезных ресурсов. Главное достоинство www.rpgdot.com – огромные, исчерпывающие статьи о самых разных ролевках. К сожалению, материалы публикуются с небольшим опозданием, поэтому, если тебя интересуют только новые RPG, придется подождать. Помимо привычных обзоров, интервью и «первых взглядов» есть и более специфические материалы. Например, авторы рассуждают о ролевой системе в Star Wars: Knights of the Old Republic или рассказывают о переменах в традициях жанра. Недостаток статей создатели компенсируют часто обновляемыми новостями. Периодически в ленте проскакивают сообщения о том, что на таком-то сайте выложен, например, обзор Mass Effect. Раз владельцы ресурса позволяют себе ссылаться на конкурентов, значит, они твердо уверены в своем авторитете в кругу поклонников ролевых игр.

Здесь встречаются весьма необычные материалы, например, обзоры ролевых систем.

ГЛАВНАЯ РОЛЬ

WWW.CRPG.RU

Дизайн	5.0
Полезность	5.0
Общая оценка	5.0

Разумеется, мы не могли не упомянуть о знаменитом отечественном ресурсе CRPG.ru, на который ссылаются даже западные сайты. Да и ты сам, должно быть, не раз слышал об этой сокровищнице, весьма полезной для русского поклонника ролевых игр. Одно из главных достоинств проекта – чрезвычайно удобная и обширная база RPG. Набрав нужное название, ты получишь описание игры и список новостей о ней. Если до сих пор ждешь Fallout 3, то просто откроешь страницу на www.crpg.ru и прочитай все свежие сообщения. Лента новостей обязательно понравится посетителям. Каждое событие подробно описывается и снабжается парой-тройкой картинок. А вот со статьями, увы, на CRPG.ru проблемы. Старые материалы, безусловно, хороши и информативны, но свежих статьей – с гулькин нос. Одним словом, перед нами лучший RPG-портал во всем российском Интернете. Любишь ролевки? Внеси его в «Избранное»!

Лучший RPG-портал Рунета.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Даларанские колдуны не могут открыть собственную клетку...

...а вот магический замок на крепкой дубовой двери – запросто!

WORLD OF WARCRAFT

РАНДЕВУ С ОБОРОТНЯМИ: КУРС ОБЖ

СТАТУС
ИССЛЕДОВАТЕЛЬ TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ
SHADOWFANG KEEP

Во время третьей войны маги Кирин-Тора сражались с Плетью, грозным альянсом нежити. Конфликт имел тяжелые последствия: убитые противники вставали из мертвых и снова шли в бой – уже под знаменами безумного Артаса. Ужаснувшись такому положению дел, великий волшебник Аругал призвал на помощь потусторонних существ. Он не думал, что явившиеся воргены – дикие волколюди – будут уничтожать не только Плеть, но и самих магов. Вскоре они осадили крепость барона Сильверлейна, сравняв ее с землей за считаные дни. Из-за своего опрометчивого решения Аругал сошел с ума, не выдержав груза вины. Однако вскоре горемаг каким-то образом приручил воргенов и вместе со своей новоявленной армией засел в крепости, которую с тех пор стали звать не иначе как Теневой коготь.

БОЕВОЕ КРЕЩЕНИЕ

SFK (общепринятое сокращение от Shadowfang Keep) – первый сложный инстанс в World of Warcraft. Ордынцы могут пробраться к нему так: взяв на запад по главной дороге Trisfal Glades (выход из Undercity или дирижаблем из Оргриммара), ты доберешься до Silverpine Forest, где следует продолжать движение до тех пор, пока дорога не повернет на юг. Не останавливайся. Перед деревней Pyrewood поверни направо – увидишь брусчатку, ведущую к Shadowfang Keep. Альянсу туда попасть несколько сложнее и, впрочем, не особо нужно. Почти все квесты, так или иначе связанные с крепостью, выдают только представителям Орды. Но даже последний гном знает, что SFK – один из самых интересных инстансов с очень приятными раритетными вещами. «Белые» ходят следующим образом: из Stormwind или Ironforge доберись до Southshore, затем выйди на главную дорогу и следуй на запад, никуда не сворачивая. Перед деревней Pyrewood возьми правее.

Перед походом запасись квестами: The Book of Ur (в Apothecarium, Undercity), Deathstalkers in Shadowfang (спроси у High Executor Hadrec, который тусуется в Сепульчере, Silverpine Forest) и Arugal Must Die (выдает Dalar Dawnweaver, тоже из Сепульчера). Особенно интересен последний – за него награждают колечком с восемью единицами выносливости! Есть и классовые квесты. Паладинам-альянсовцам следует начать линейку The Tome of Valor, чтобы в итоге попасть к Аругалу. Паладинам из рода Кровавых эльфов, выполняющим цепочку заданий The Path of the Adept, тоже не избежать SFK. Наконец, этот инстанс не пропустят и варлоки, интересующиеся наградами за квест The Orb of Soran'ruk.

ПЕРВЫЕ ШАГИ В НЕИЗВЕСТНОСТЬ

Ты начинаешь путешествие от главных ворот. Увы, они заперты – придется идти в обход. Удели минутку и прослушай монолог Аругала, в цепкие лапы которого попался один из разведчиков Сильваны, правительницы Undercity. Да, судьба у парня незавидная, зато у нас – квест! Поворачивай вправо и заходи в непонятное помещение, напоминающее темницу с клетками. Преодолев несколько подъемов и спусков, наткнешься на огромного воргена по имени Rethilgore – это первый босс. Он накладывает заклятие, которое ранит и обездвиживает игрока на 10 секунд. Тактика проста, как три коппера: выносим сначала мелких волков, покусывающих танка, затем вливаем в босса. Очистив помещение, оглянись. Слева в клетке сидит наш NPC (разведчик для Орды, колдун для Альянса). Щелкни мышкой на рычаге, чтобы отпереть клетку – благодарная жертва аругальских махинаций с удовольствием откроет проход во внутренний двор крепости.

Здесь ты обнаружишь толпу воргенов вперемежку с призраками людей, населявших крепость. Осторожно вытаскивай одного за другим, но не увлекайся. Возле главных ворот лежит квестовый NPC (тот самый, с которым разговаривал Аругал в начале путешествия). Загляни в конюшню – из местных лошадок выпадают седельные сумки, в каждую влезает до 10 предметов (в сумку, а не в лошадку, хотя направление ваших мыслей мне нравится. – Прим. ред.). После зачистки площади останется два пути – через башню или через кухню. Второй вариант дольше, но предпочтитель-

Не стоит удивляться: действительно альянсер 70-го уровня впервые в жизни въезжает в Silverpine Forest.

Граждане туристы, обратите внимание: слева от вас – деревня Pyrewood, а вправо уходит дорога на Shadowfang Keep.

нее – нас ждут два босса (читай: два классных предмета). На бойне увидишь воргена Razorclaw the Butcher. Ничего особенного, просто рядом ходит патруль – сначала разбираемся с ним, потом с боссом.

В обеденном зале предстоит очередное «мясо», а в конце зала нас встретит злющий призрак – бывший владелец замка собственной персоной. Baron Silverlaine обладает крайне неприятной способностью: снижает эффективность лечения на 75 процентов, поэтому танку придется активно прихлебывать зелье в случае форсмажора. Впрочем, танку и воздастся по заслугам: когда из барона выпадает артефакт, то это либо одноручная дубина, либо колечко на 7 единиц силы и на 3 – выносливости.

ГЛУБЖЕ – ЗНАЧИТ ВЫШЕ

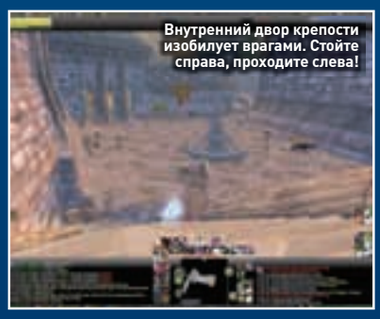
Поднимайся на сторожевую башню. По пути встретится несколько воргенов, а в караулке – начальник стражи Commander Springvale. Бой с ним не так-то прост: он лечит своих помощников, а те в свою очередь накладывают заклятие молчания на наших лекарей и волшебников. Необходимо молниеносно вынести солдат, а затем приняться за их командира. Ближе к концу сражения тебя ждет сюрприз... Не буду спойлерить.

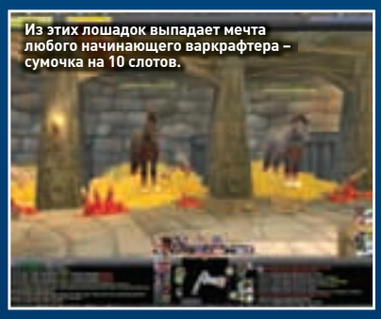
Через крепостные стены пробираемся в следующую башню. Не рвись пока вперед, здесь бродит еще один крупный ворген – Odo the Blindwatcher, а вместе с ним – две ручные летучие мыши. Тактика аналогична предыдущей: сначала валим миньонов, после – главного зловреда.

Вновь крепостная стена. Охраняющие ее офицеры способны наложить проклятие, снижающее случайный параметр – от обычной выносливости до такого экзотического навыка, как владение арбалетами (и неважно, есть он у тебя или нет). Маги и друиды умеют снимать проклятия.

Следующее помещение – самое сложное в инстансе. Воргены вызывают на подмогу волков, а любой лишний шаг может привести к тому, что к текущим врагам прибавится случайно задетый отряд. Будь крайне осторожен!

Лирическое отступление: дизайнеры Blizzard делают многие подземелья по принципу «первая половина – сложно и мало приятного; вторая – легче, да и награды лучше». Возьмем Shadowfang Keep: уничтожив две трети боссов, ты фактически убиваешь и всех «треш-мобов» (то есть обычных противников), поскольку впереди остались лишь встречи с боссами, сулящие приятный лут и восхитительные битвы.


Внутренний двор крепости изобилует врагами. Стойте справа, проходите слева!


Из этих лошадок выпадает мечта любого начинающего варкрафтера – сумочка на 10 слотов.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

По сюжету дополнения World of Warcraft: Wrath of the Lich King принц Артас наконец-таки узнает о деяниях Аругала. Глава Плети оживил волшебника и заставил его работать во имя Короля Лича. А это значит, что в заснеженных пустынях Нортренда (в частности, в локации Grizzly Hills) появятся старые добрые воргены. С другой стороны, пока не известно, что произойдет с Аругалом и с его «предыдущим вариантом». Вероятнее всего, в SFK оставят «младшую версию», а сам он предстанет в виде мощного босса какого-нибудь интересного подземелья в WotLK. Однако это всего-навсего догадки. Как бы там ни было на самом деле, ясно одно – скоро нас ждет крутой поворот событий в мире World of Warcraft.

Rethilgore – самый первый и самый незначительный босс этого подземелья. Из него даже не выпадают раритетные предметы.

Сквозь решетку видно лишь то, как Аругал угрожает бедному разведчику Винсенту.

Знакомые с творчеством Blizzard игроки подметят антураж «кухни» и наименование этого босса. Действительно, Мясник (The Butcher) из первого Diablo жил в похожей комнатушке.

ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

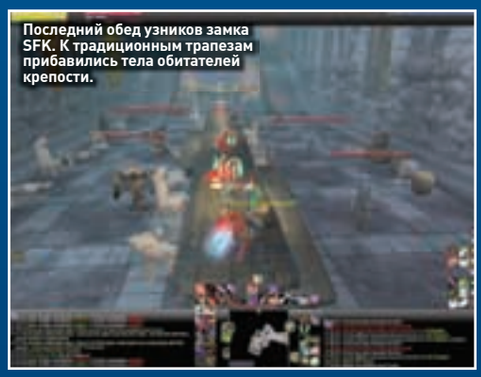
После комнаты с воргенами будь готов навестить Fenrus the Devourer – ручного волка Аругала, который испускает дикий вой, слышимый во всех уголках крепости. Прикончить его несложно, однако, как только волк ляжет на пол, он призовет четырех войдвокеров (такие синие существа, похожие на темных джиннов из мультиков про Аладдина) – весьма сильные противники. Тем, кто взял квест The Book of Ur, следует присмотреться к голубому томику – он находится где-то в этой комнате.

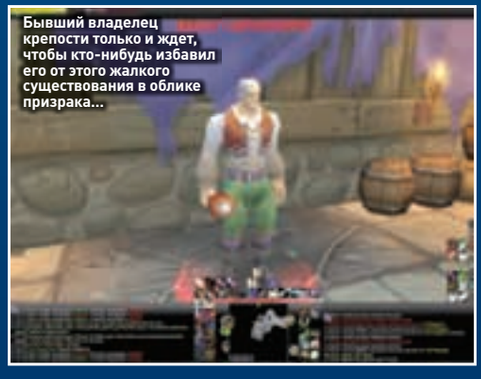
Следующее испытание – сражение с укротителем волков, Wolf Master Nandos. В его комнате уже бродят четыре волка, но если исхитриться привлечь внимание босса, не задевая помощников, то он вызовет еще волков – битва усложнится.

Ну что ж, вот и цель путешествия – господин архимаг Аругал, некогда член магического круга Кирин-Тор. Силен, обучен разным трюкам: может выпустить теневую стрелу (порядка 240 урона), ударить шоком окружающих (около 70 урона и обездвиживание на пять секунд). Любит телепортироваться в случайную точку комнаты и на 10 секунд превращать одного из участников группы в подконтрольного ему воргена… Стратегия боя на удивление проста. Танк держит Аругала на себе, не давая ему атаковать остальных. Хилеры лечат бойцов, пострадавших от теневых стрел. Все, кто в силах сбивать творящиеся заклинания (маги – Counterspell, разбойники – Kick, воины – Shield Bash/Pummel и т.д.), сбивают, иначе будет сложно. Как только один из соратников превратится в воргена, необходимо его испугать (присты, варлоки, воины), превратить в овцу (маги) или отвадить любым другим способом. Присты и варлоки используют заклинания, высасывающие из Аругала ману, – через некоторое время он попросту не сможет выпускать теневые стрелы или шокировать. Телепортация – не помеха: враг окажется в другой точке, выпустит несколько стрел и вернется на исходную позицию.

Ну вот и все. Аругал повержен. Можно собирать лут и возвращаться в Сепульчер – сдавать квесты. **PG**

Надзиратель Одо слеп и потому водит дружбу с такими же слепыми летучими мышами. Но все вместе они – опасная сила.


Последний обед узников замка SFK. К традиционным трапезам прибавились тела обитателей крепости.


Бывший владелец крепости только и ждет, чтобы кто-нибудь избавил его от этого жалкого существования в облике призрака…

КАК СДЕЛАТЬ LINUX ИЗ WINDOWS СТР. 34

ЖУРНАЛ ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ

ХАКЕР

WWW.XAKEP.RU

ИЮНЬ 06 (114) 2008

Офисное западло

ХАКЕРСКИЙ ДЕВАЙС, КОТОРЫЙ СВЕДЕТ С УМА ТВОИХ КОЛЛЕГ

СТР. 30

(game)land
hi-fun media

publishing for enthusiasts

4607157100063 08006

TORRENT-ТРЕКЕР СВОИМИ РУКАМИ ОРГАНИЗУЕМ СОБСТВЕННУЮ P2P-СЕТЬ
СТР. 28

СПАМОМ ПО ВЕБУ СПАМ В БЛОГАХ, ФОРУМАХ И ГОСТЕВЫХ КНИГАХ
СТР. 46

E-SHOP ПОД УДАРОМ ОШИБКИ В ПОПУЛЯРНОМ ДВИЖКЕ ЭЛЕКТРОННЫХ МАГАЗИНОВ
СТР. 58

БИТВА МОЗГОВ ОТЧЕТ С ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО СПОРТИВНОМУ КОДИНГУ
СТР. 71

НОВЫЙ ХАКЕР!
В ПРОДАЖЕ С 18 ИЮНЯ!

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Хоббит-пират, хоббит-гоплит и хоббит-мушкетер – бочка с пивом притягивает маленький народец. А что еще вы ожидали от любителей вкусной пищи и приятного времяпрепровождения?

В юрте одного из вождей племен, обитающих в Форошеле. Впрочем, по площади эта юрта мало уступает Хоббитону (Hobbiton), что в Шире.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

ЧАСТЬ 11-Я. ПО КОЛЕНИ В СНЕГУ

К годовщине выхода игры Codemasters и Turbine преподнесли игрокам давно ожидаемый подарок: вышло очередное бесплатное обновление. А это куда важнее, чем мелкие презенты за выпадающие из монстров монетки или небольшие скидки при оформлении подписки на несколько месяцев.

СТАТУС МУШКЕТЕР
DRAELEN, ГИЛЬДИЯ DESPERADOS

ДИСЛОКАЦИЯ
SNOWBOURN, THE SHIRE HOMESTEADS

Book XIII добавил снежный регион Forochel, новые виды монстров, кучу всевозможных соло-заданий для игроков 44–50-го уровней и невиданный ранее тип урона – холодом, а также защиту от него. Так что полоскать лапы в холодной воде не советую. Наконец, подписчики LotRO возрадовались первому в игре хобби – рыбалке. Практически у каждого водоема можно обнаружить пару персонажей с удочками: жители Средиземья ловят свою первую призовую селедку. Чтобы повесить дома на стену (подробнее читай во врезке). Но меня рыбалка не впечатлила: ее реализация оказалась настолько скучной, что я не сделал ни одного скриншота. В отличие от World of Warcraft забрасывание наживки и лов рыбы здесь осуществляются одной кнопкой. Скучно.

СНЕЖНЫЙ МИР

Регион Форошель (Forochel) на поверку не принес ничего нового. Внешне – как Мглистые горы (Misty Mountains), только с северным сиянием и оленями. Но горы – это чистый фэнтези-мир, а Форошель больше напоминает родину эскимосов. Что немудрено, ведь у Толкиена данный регион практически не описан: из двух-трех строчек упоминаний не сваришь каши, так что все остальное в Turbine додумали сами. А вот дизайн Форошеля впечатляет: огромный залив с закованными в лед берегами, заснеженные склоны и несколько мелких озер на востоке зоны, юртовые поселения местных жителей и живописные виды с вершин самых высоких холмов. Тем не менее перспектива оказаться в начале лета на Колыме лично меня не привлекает. Продолжение основной сюжетной линии оказалось вполне предсказуемым: мы продолжаем поиски второй половины кольца Нарчуил (Narchuil), которая оказалась потеряна в Форошеле. Однако значительная часть заданий – поручения местных племен, необходимые, чтобы заслужить их доверие. Turbine обещала более продуманную систему репутации, поскольку работы над ней велись одновременно с созданием самого региона. Но существенных отличий я не заметил: как и в других зонах, репутацию с местной фракцией можно получить за выполнение квестов, убийство некоторых врагов и сдачу определенных трофеев. Хорошее

Весь рейд в сборе: этим ангмаримам долго не жить.

Драконы хоть и ледяные, а огнем плюются не хуже, чем знаменитый Смог. Их под Хелегродом просто тьма: я чуть не заснул, пока мы пробивались через эти туннели.

Паучиха Заудру (Zaudru) отравляет персонажей смертельным ядом – если его быстро не снять, мгновенно умираешь. Поэтому всем нужно запастись противоядием.

Пройдя через кишащие ледяными драконами коридоры, мы добрались до Гризгарта (Grisgart). Кроме него сражаться пришлось с двумя именными драконами и ящерицами.

LITTLE BOXES ON THE HILLSIDE

Каждый хоббит хочет иметь славную норку, стены которой облицованы деревянными панелями, а с потолка не свисают корни деревьев. Людям по душе уютные домики «под Бри», эльфам – жилища с островерхими крышами, гномы предпочитаются селиться под горой. Все они хотят обставить дом резной мебелью, застелить пол коврами и шкурами и повесить на стены добытые в опасных подземельях трофеи. В углу же непременно должно стоять чучело медведя, варга или волка, а в садике перед домом – скульптура или каменная беседка. Готов поспорить, многие предпочли бы иметь в своей «крепости» бочку с пивом или сервированный к завтраку стол. И уж совсем очевидно, что в каждой комнате должен быть сундук, доверху набитый всяким добром. Похоже на мечту? Вовсе нет – любой персонаж в LotRO может купить дом. Стоит это удовольствие от 1 до 8 золотых, арендная плата составляет от 50 до 150 серебра в неделю. Только один персонаж на аккаунте может иметь жилище, однако и все другие получают права хозяина и специальное умение, позволяющее быстро оказаться дома. Гильдейские дома в игре также есть: они в два-три раза больше, но и стоят настолько же дороже.

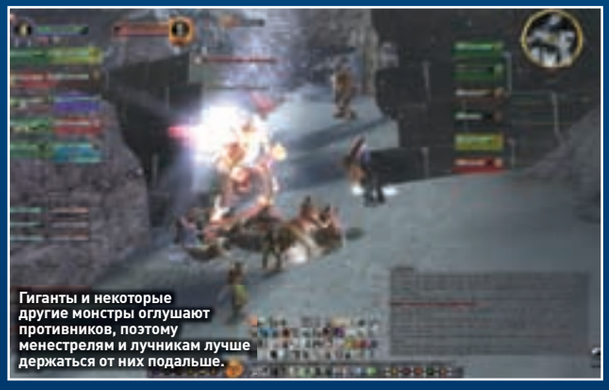
отношение к племенам открывает доступ к новым рецептам, экипировке и лошадке, которая отличается от других только повышенной мохнатостью. Также ты получишь возможность воспользоваться услугами местных такси.

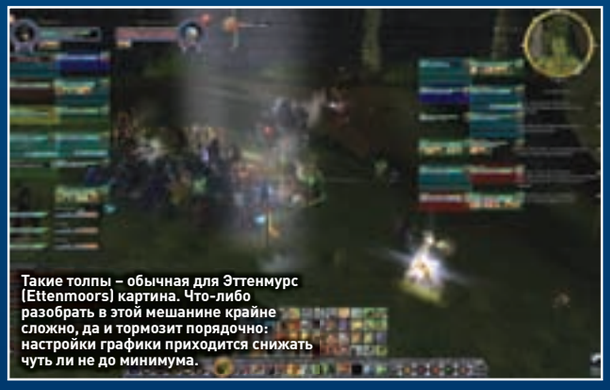
СИЛА DESPERADOS

Не считая Форошеля, практически все значимые задания в игре выполнены, боссы подземелий убиты, и мой интерес к LotRO несколько угас. До сих пор мы разве что толком не ходили в Хелегрод (Helegrod) – рейдовую зону, рассчитанную на 24 персонажа. В нашей гильдии просто не удавалось собрать столько игроков 50-го уровня: одни бросали прокачку еще на 20–30-м уровнях, другие достигали максимума, но тоже не задерживались в игре. Собрать рейд с европейцами также не вышло – большая часть гильдийцев оказалась против. Наконец, нам удалось выступить тремя полными группами пятидесятников. И этого оказалось достаточно. В отличие от Рифта (Rift) сражения с врагами в Хелегроде почти не требуют тактики, а сложность заключается только в том, что врагов нападает много. Хотя зона и рассчитана на четыре группы, мы справлялись тремя. Многочисленные походы научили нас слаженно играть в составе рейда, а большинство персонажей одеты в вещи из Рифта, которые являются одними из лучших. Однако не думай, что все так просто. В одном из первых боев предстоит сразиться с четырьмя боссами, которые вдобавок зовут толпу элитных помощников. Никто не запрещает идти напролом, но хитрость есть: двух боссов может оглушить lore-master или burglar, и тогда они не побегут к своим войскам. А если двух оставшихся быстро перехватят стражи или чемпионы, то потери в рядах менестрелей вообще легко свести к нулю. К сожалению, этого не произошло, и с первой попытки умерли все наши лекари, коих было всего двое. Второй заход удался – и вот уже боссы один за другим начинают убегать: как оказалось, убить получится лишь одного из четверых, со всеми остальными сразиться придется позже.

НА ГОРЕ И ПОД ГОРОЙ

Расправившись с этой неприветливой компанией, мы направились на гору, где обитают гиганты. Их главарь не вызвал проблем, неприятности исходили лишь от йети, которые нападали на втором этапе боя, когда у босса оставалось меньше половины жизни. Десяток снежных тварей, носящихся от одного игрока к другому, вносят в бой суматоху и разнообразие, поскольку сначала все игроки молотят только гиганта. Следующей целью стала паучиха Заудру (Zaudru). Здесь самое сложное – не умереть от яда. Что, впрочем, не такая уж и проблема, если запастись нужными бутылками.
Далее – пробежка по пещерам, где обитают драконы. Не считая загадки с рычагами, все бои были довольно прямолинейными, и сражение с Гризгартом, поджидавшим нас в конце, оказалось сравнительно пресным. К сожалению, нам так и не удалось посетить финальный аттракцион – битву с драконом Торогом, поскольку большая часть игроков засыпала на ходу, а собрать народ на следующий день уже не получилось. Наверное, и не судьба – с выходом Age of Conan мы получили нового убийцу свободного времени. Ждите вестей из Хайбории! **PG**


Гиганты и некоторые другие монстры оглушают противников, поэтому менестрелям и лучникам лучше держаться от них подальше.


Такие толпы – обычная для Эттенмурс (Ettenmoors) картина. Что-либо разобрать в этой мешанине крайне сложно, да и тормозит порядочно: настройки графики приходится снижать чуть ли не до минимума.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК

PERFECT WORLD

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА, ЧАСТЬ 2, ИЛИ КЛАССЫ РЕШАЮТ ВСЕ!

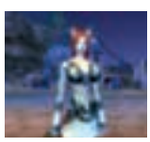
В какую бы массовую сетевую игру ни занесла тебя нелегкая судьба, везде придется выбирать, кем быть, как жить и в каком ключе развивать отношения с окружающим миром. В любой онлайновой вселенной приходится самовыражаться. Для этого важно решить сразу, какой расы будет твой персонаж и как он может быть полезен обществу. Соблюдая закон всемирного равновесия, каждый класс в Perfect World обладает и неоспоримыми преимуществами, и специфическими недостатками. В этой части своего дневника я расскажу о том, к какой из группировок Идеального мира лучше примкнуть и как правильно определиться с выбором профессии.

ЛЮДИ КАК ЛЮДИ

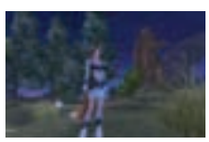
В Perfect World представители каждой расы умеют летать. Честно: люди для путешествий по воздуху используют специальные мечи, сидам крылья даны от рождения, а зооморфы умеют приручать диких животных, в том числе летающих. Начнем наше исследование с людей. В отличие от привычных дяденек в костюмах здешние прямоходящие делятся на воинов и магов. Воин представляет собой сильнейший класс damage dealer – это означает, что в группе он наносит самый внушительный урон монстрам. Выбрав данную роль, ты будешь незаменим в любой партии, поскольку практика показывает, что большинство других игроков в Perfect World предпочитают создавать персонажей экзотических классов вроде друидов и оборотней.

Вояка – хорошо бронированный герой, которого трудно убить. Он не только стойко переносит самые мощные удары, но, используя свои классовые способности, переключает внимание и агрессию противников на себя. И пока монстры пытаются разобраться с воином, другие участники группы смогут читать магические заклинания и помогать смельчаку восстанавливать жизненную энергию. Воин в совершенстве владеет любым типом оружия ближнего боя. Однако его слабой стороной является сильная зависимость от качества брони и оружия. Так что, играя этим классом, приходится очень часто заниматься крафтингом и зачисткой подземелий. И если ты заметишь, что стал испытывать трудности с выполнением квестов на убийство монстров, начал часто отдыхать, восстанавливая здоровье, и тратить много эликсиров на лечение, вполне возможно, что твоя экипировка уже не отвечает нужным требованиям.

Вторым человеческим классом являются маги. Особых тонкостей у этой профессии в Perfect World нет. Как и в большинстве других ролевых игр, это обычные кастеры, наносящие очень хороший урон издалека, но весьма слабые в ближнем бою. В их арсенале есть заклинания земли и воды, с помощью которых маги влияют на поведение монстров в бою. Вода замедляет реакцию противников, а земляные заклинания обездвиживают их на несколько секунд. Этого вполне хватает, чтобы отбежать от врагов подальше и продолжить атаку другими колдовскими ударами. По по-

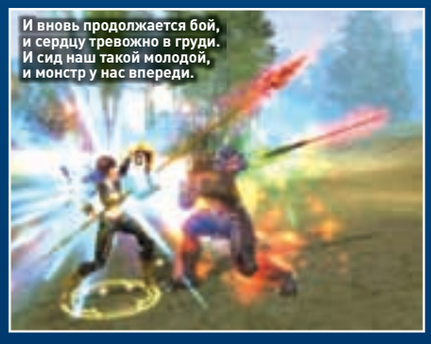


СТАТУС
ЗООМОРФ, ДРУИД, 9-Й УРОВЕНЬ

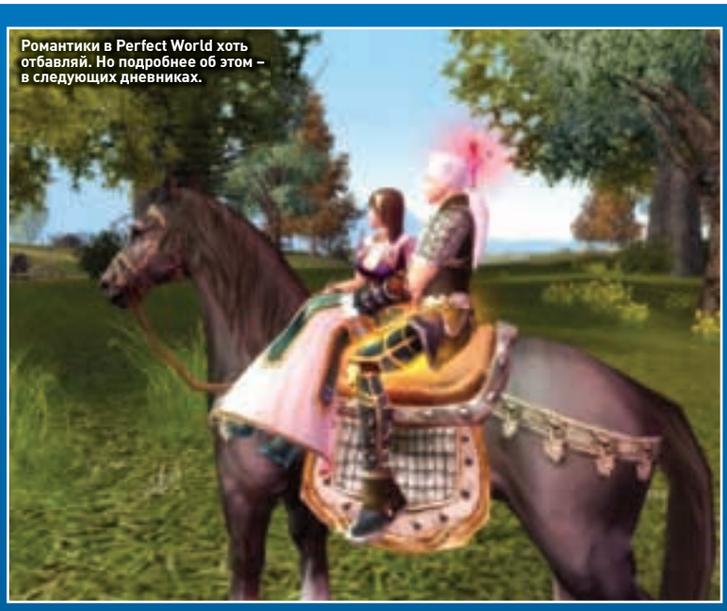


ДИСЛОКАЦИЯ
УЩЕЛЬЕ КРЫЛАТОГО ДРАКОНА

Зооморф-оборотень во всей красе и экипировке.



И вновь продолжается бой,
и сердцу тревожно в груди.
И сид наш такой молодой,
и монстр у нас впереди.


Романтики в Perfect World хоть отбавляй. Но подробнее об этом – в следующих дневниках.

Я тебя на руках унесу. Туда, где найти невозможно.

нятным причинам определенную проблему вызывают устойчивые к магии монстры. С такими лучше быть осторожнее, потому как урон от заклинаний они получают минимальный. Заметно облегчают жизнь магу специальные амулеты – бронзовый и серебряный идолы. Они быстро восстанавливают магическую энергию прямо во время боя и продаются в игровом магазине.

ЛЕТАТЬ НЕ ЗАПРЕТИШЬ

Дальние родственники людей и богов – сиды – подразделяются на лучников и жрецов. Стрелки, хоть и хорошо владеют оружием, могут сойти за сильного противника только в дальнем бою. Кроме этого, лучники не обладают заклинаниями, способными держать монстров на достаточном расстоянии. Способность замедлять или обездвиживать противников они получают на высоких уровнях, поэтому задания вроде убийства 20 ползучих тварей в начале игры выполняются с большим трудом. Однако на русском сервере Perfect World стрелки встречаются очень часто, поскольку, как и все представители расы сидов, они с рождения имеют миниатюрные крылышки. Из-за небольшого размера и размаха крыльев эти пернатые не способны преодолевать большие расстояния, но убегать от недоброжелателей таким образом умеют очень хорошо. Кроме того, стрелки используют заклинания, которые не просто наносят урон противнику, но и постепенно заряжаются. При этом чем больше времени уходит на подзарядку, тем больнее будет твоему врагу. Еще один класс сидов представляют жрецы. Они не только хорошо лечат себя и окружающих, но и наносят приличный урон недружелюбно настроенным существам. И хотя главным боевым средством этих пернатых является магия, которая плохо работает в ближнем бою, жрецы обладают специальными спеллами, позволяющими держать монстров на большом расстоянии. Помимо магических повреждений жрецы умеют

ХОЗЯЙКАМ НА ЗАМЕТКУ

В русской Perfect World открылся игровой магазин. Теперь каждый житель Идеального мира может воспользоваться новым сервисом, приобретая полезные предметы и дополнительные возможности для своего персонажа. На выбор посетителям игрового магазина представлены коллекции стильной одежды и летательные средства для персонажей всех классов и рас. На прилавках есть предметы для изменения параметров героя на случай, если кто-то в процессе создания билда понял, что совершенно неправильно распределяет очки характеристик. Вниманию тех, кто не любит проводить время в пути, предлагаются билеты для мгновенного перемещения в различные точки вселенной. Издатели обещают, что ассортимент будет постоянно расширяться, кроме того, в ближайшее время покупателей ожидают акции и сезонные распродажи.

Покупка предметов не является обязательным условием для игры в Perfect World и никак не ограничивает свободу выбора игроков. Однако, воспользовавшись предложениями магазина, ты можешь существенно оптимизировать игровой процесс. В отличие от «Пиратии» здесь в магазин можно попасть не через официальный сайт, а только из самой игры. В интерфейсе рядом с мини-картой для этого есть специальная кнопка с изображением солнца в солнечных же очках!

Летайте самолетами... и другими доступными средствами передвижения по воздуху.

Оседлать боевую летающую лошадь со временем сможет каждый. Зооморфом для этого быть не обязательно.

С этой богиней тебе предстоит познакомиться после 20-го уровня. Не любит она несовершеннолетних!

Два топора и зооморф-оборотень – лучшее боевое решение.

наносить и весьма ощутимый физический урон. Вдобавок ко всему они являются счастливыми обладателями огромных белых крыльев, пригодных для полета на любые расстояния. И пользоваться ими, в отличие от людей и зооморфов, сиды могут с самого первого уровня.

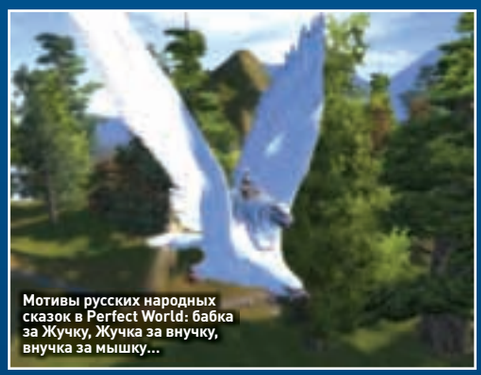
В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Оборотень по профессиональным навыкам больше всего похож на воина. И для тех, кто любит помериться силами в рукопашном бою, он подходит идеально. Все его умения основаны на использовании молотов и топоров, поэтому прочее оружие для него по большому счету бессмысленно. Самое интересное в игре за оборотня начинается после получения классовой способности превращаться в тигра на девятом уровне. В обличье зверя он передвигается куда быстрее, получает дополнительные очки жизни и может атаковать монстров, используя специальные умения полосатой кошки.

Соплеменник оборотня – друид – обладает способностью приручать диких животных. В компании с питомцем, который принимает на себя все удары монстров, ты можешь довольно долго играть соло, не прибегая к помощи группы. Первого пета друид получает на третьем уровне, выполнив специальный квест. После он обретает особое умение, с помощью которого начинает обзаводиться зверями-помощниками для любой серьезной драки. Чисто теоретически представитель этого класса может втереться в доверие к любому дикому животному. Рядом с именем каждой потенциальной жертвы горит значок, показывающий, насколько трудно превратить ее в домашнего питомца.

Процесс приручения происходит с помощью заклинания, зачаровывающего монстра. Если магия возымела действие, в сумке героя появляется яйцо. Чтобы из него кто-то вылупился, необходимо сходить к мастеру питомцев. Этот же умелец поможет превратить питомца обратно в зародыш, в случае если в твоем инвентаре закончились свободные ячейки. Каждый одомашненный зверь полезен по-своему. Один хорошо сражается в рукопашном бою, другой лучше противостоит магическим ударам, третий умеет плавать, четвертый передвигается по суше со скоростью ветра. Кроме этого, друид, как и оборотень, способен менять свое обличье и превращаться в лису. Поэтому, выбрав в качестве персонажа хитрую лисицу, тебе придется качать умения и мага, и животного одновременно. **PG**

Хорошо быть сидом: он способен не только передвигаться по водной глади, но при этом еще и девушек на руках носить.


Мотивы русских народных сказок в Perfect World: бабка за Жучку, Жучка за внучку, внучка за мышку...

Шабаш ведьм – каждая прибыла на своем помеле.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ «Q-TUZOFF» ТЕОДОРОВИЧ

W.E.L.L. ONLINE: МЕХАНИКА ДВИЖЕНИЯ

Многие слышали о технологии цифрового захвата движений (motion capture) и о ее повсеместном использовании в кино, но мало кто задумывается, насколько сильно мокап облегчает жизнь разработчикам компьютерных игр. Теперь художникам и аниматорам не приходится часами просиживать перед мониторами, прорисовывая каждое движение персонажа вручную. Вместо этого они могут мгновенно получать компьютерную анимацию, записывая движения человека на специальные камеры.

В конце марта компания Sibilant Interactive объявила об открытии в Москве крупнейшей в Восточной Европе студии motion capture «Механика движения». В частности, она будет производить анимацию персонажей многопользовательской онлайн-игры W.E.L.L. online, а также использоваться для других российских игровых, телевизионных и киношных проектов. Мы попросили продюсера студии Алену Бакурину рассказать, как строится работа студии при создании игровых анимаций.

РС ИГРЫ: По сравнению с производством 3D-анимации классическим образом при использовании мокап-технологий, помимо художников, программистов, аниматоров, не обойтись без актеров, с которых, собственно, и снимают все движения. Кто эти люди и какие требования предъявляются к ним?
В первую очередь мы тесно работаем с московскими студиями боевых искусств. В частности, с капоэйро. Эта система единоборств подразумевает использование тщательно выверенных перемещений, включает элементы акробатики и танца; люди, занимающиеся данным видом спорта, поразительно пластичны. Все это в большинстве случаев как раз и требуется от мокап-актера. Хотя опять же проекты бывают разные, и могут потребоваться профессиональные актеры, спортсмены, танцоры.

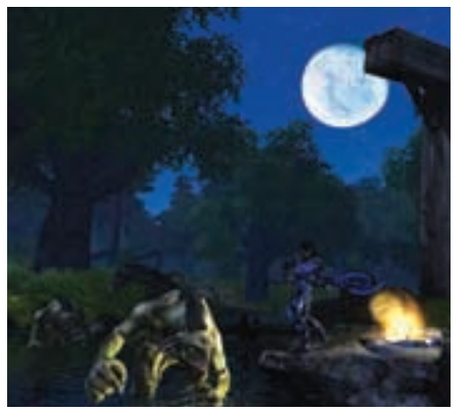
РС ИГРЫ: Предъявляются ли к мокап-актерам какие-то особые требования, помимо профессионального владения (для разных ситуаций) боевыми искусствами и навыками из других видов спорта, умения танцевать и т.д.?
Конечно. Нельзя просто взять человека, который профессионально занимается каким-то видом спорта, и без дополнительной работы с ним начать съемки. Анимация любого персонажа для кино, мультфильма или игры – передача языком тела определенных состояний, эмоций и т.д., поэтому движения должны быть чуть более выразительными, чем в обычной жизни. С другой стороны, движения не должны выглядеть наигранно. Например, в игровых проектах обязательно присутствует анимация, когда персонаж стоит и ничего не делает. Если попросить обычного человека ничего не делать, он встанет и постарается не шевелиться. Но чтобы персонаж на экране монитора казался живым, он все же должен делать минимальные движения. Он должен дышать так, чтобы было видно, может переминаться с ноги на ногу, может немного покачиваться.
Вообще, для сцен, где не требуется активных движений, знание языка тела особенно важно: нельзя просто посадить двух людей друг напротив друга и снимать, как они будут разговаривать. Нужна выразительная работа тела, и здесь на помощь приходят профессиональные актеры.

РС ИГРЫ: А съемки мимики и жестов сильно отличаются от захвата движений тела?
Можно сравнить: при съемках анимации тела на костюм крепится около 50 маркеров, когда же нужна анимация лица и пальцев, добавляется еще порядка 100 маркеров. В первом случае наше оборудование позволяет работать на площади 100 квадратных метров, мимику лучше снимать на меньшей площади – 25–30 квадратных метров.

РС ИГРЫ: Сколько человек может одновременно находиться на площадке и можно ли снимать их взаимодействие друг с другом, скажем, бой на мечах?
Наше оборудование позволяет одновременно захватывать движения 5–6 человек. Это может быть бой на мечах, рукопашная схватка, сцена с преследованием, а если понадобится, то и действия целой хоккейной команды на участке льда 10 х 10 метров.

РС ИГРЫ: В каких программах происходит обработка материала?
После того как синхронизированные данные переданы на компьютер, почистить полученный материал можно при помощи «родного» программного обеспечения – Vicon IQ или Vicon Blade. Дальнейшая обработка происходит в Motion Builder, 3D Max, Maya.

РС ИГРЫ: В целом насколько выгоднее разработчикам игр использовать для создания анимации мокап-технологии?
Используя мокап, мы можем получить лучший по качеству результат, потратив на производство в четыре раза меньше времени и в два-три раза меньше средств! PG



ЗВУК И МУЗЫКА ОТ RITMIX

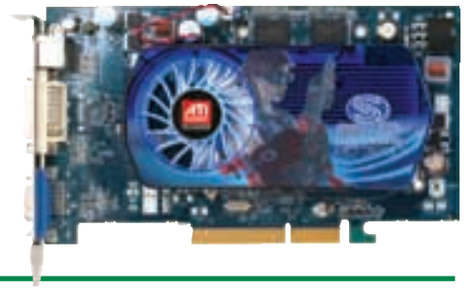
Мультимедийный плеер с 2.4-дюймовым сенсорным экраном сегодня не в диковинку. Поддержка карточек расширения памяти тоже. Интересно то, что новинка Ritmix RF-9700 сочетает в себе обе особенности, а также способна похвастаться 16 миллионами цветов на дисплее. Само собой, плеер позволяет не только воспроизводить музыку и смотреть видео, но и читать текстовые файлы, работать с изображениями и фотографиями, записывать аудиофайлы и слушать радио. Также модель оснащена неплохим эквалайзером. Навигация выполнена на высшем уровне – освоиться с устройством пользователь сможет достаточно быстро. Новинка действительно крошечная, легкая и стоит весьма недорого. Корпус матовый, и на нем не остается следов, мелких царапин и жирных отпечатков. Загрузка файлов осуществляется через USB-порт без использования дополнительного ПО. Управляющих кнопок немного. Все они находятся на торце корпуса устройства. Отсюда можно отрегулировать громкость, заблокировать экран от случайных нажатий, а также перейти из режима воспроизведения к главному меню и обратно при помощи кнопки Mode. На диаметрально противоположной поверхности слот для карточки памяти microSD. Слева же расположены всего два разъема: для наушников и USB-кабеля. В зависимости от модификации в проигрывателе может быть от 2 до 8 Гбайт встроенной памяти. Рекомендованные розничные цены в порядке увеличения объема памяти: 4190, 4890 и 6490 рублей.

ТИШИНА И СПОКОЙСТВИЕ

В семействе блоков питания марки Cooler Master пополнение – в продаже появился Silent Pro M. При разработке его инженеры ставили прежде всего цель максимально снизить шумовой порог. И им это удалось – новые блоки могут похвастаться пиковым значением всего 16 дБ. Высокоэффективная схема электрических цепей уменьшает не только общее тепловыделение, но и потери энергии от процесса выпрямления тока. По заявлению производителя, энергетическая эффективность серии Silent Pro достигает 85% и более. Все блоки питания серии Silent Pro прошли сертификацию 80 PLUS, что гарантирует их высокую эффективность, а также соответствует требованиям стандартов Energy Star, Blue Angel и RoHS. Радиаторы охлаждаются огромным 135-миллиметровым вентилятором, который в полтора раза эффективнее обычного 120-миллиметрового. Этот вентилятор управляется контроллером, регулирующим обороты в зависимости от температуры и автоматически замедляющим скорость вращения, если система не загружена, тем самым существенно снижая уровень шумов. В серии SILENT PRO M используется модульная система подключения кабелей, выполненных в виде плоских шлейфов, что позволяет отключить от блока питания незадействованные провода, дабы они не мешали свободной циркуляции воздуха внутри корпуса компьютера и попросту не собирали на себе пыль. Модульными шлейфами комплектуются все блоки питания в этой серии.

РЕДКИЙ ВИД

Владельцы старых компьютеров могут установить в свою систему одну из современных и производительных видеокарт сегмента Middle-end. Интерфейс AGP до сих пор пользуется популярностью в определенных кругах, и производители об этом не забывают. Сейчас в продаже можно встретить Radeon HD 3650 от различных производителей с интерфейсом AGP. Так, компания Sapphire выпускает AGP-модификацию Radeon HD 3650 в эталонном дизайне. Инженеры от Asus, напротив, решили выпустить новинку с бесшумной системой охлаждения. К сожалению, частотные характеристики не сообщаются, но можно предположить, что они не отличаются от рекомендуемых. Для подключения мониторов, телевизоров и проекторов предусмотрены порты Dual DVI-I и HDTV-out. Есть мнение, что цена за такую карту с интерфейсом AGP не превысит 100-долларовой отметки.



ПЕРВЫЙ В МИРЕ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР С ПРОЦЕССОРОМ 4 ГГЦ

Компания Alienware анонсировала персональный компьютер для игр Area-51 ALX desktop. По заявлениям производителя, новинка – первая в мире, которая использует процессор Intel Core 2 Extreme QX9770, разогнанный до 4 ГГц. Геймеру предоставлена возможность выбора видеокарты – GeForce 9800 GX2 (Quad SLI) или Radeon HD 3870 X2 (CrossFireX), кому что больше нравится. Помимо этого, решение несет на своем борту 4 Гбайт DDR3-памяти, работающей на частоте 1600 МГц (производитель Corsair, серия Dominator). Конечно, предусмотрен оптический привод Blu-ray и до 2 Тбайт дискового пространства. За минимальную конфигурацию придется отдать не менее $5549.

ПОДАРОЧНЫЙ НАБОР ОТ CHAINTECH

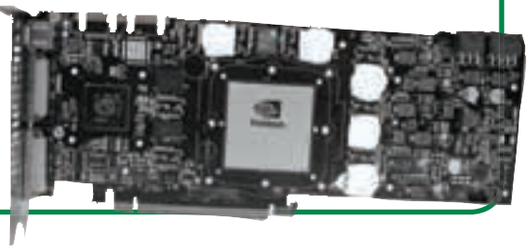
Если детям за хорошее поведение родители дарят сладости, то прожженные геймеры получают набор Chaintech Limited Gaming Edition. Он включает в себя видеокарту и две планки памяти. Графический адаптер GSE96GT 512MB OC Version собран на базе чипа GeForce 9600 GT и обладает частотами 735 и 1900 МГц. Планки памяти объемом 4 Гбайт построены на чипах DDR2 и имеют частоту 1066 МГц. Производитель заявляет о том, что связка прошла все необходимые тесты на производительность и отказоустойчивость. Вот только цены не сообщает...

ГАЛОПОМ ПО ЕВРОПАМ

После официального анонса линейки материнских плат под общим названием Quantum Force на январской выставке CES 2008 компания Foxconn устроила большой тур по городам Европы. Начало тура Foxconn F1 & Quantum Force было положено 25 апреля 2008 года в Мюнхене, Германия. В его рамках Foxconn представила спектр материнских плат Quantum Force и систем, собранных на их основе. Речь, конечно же, идет о платах Foxconn Blackops (чипсет Intel X48), Foxconn Dreadnought (на базе NVIDIA 790i Ultra) и Foxconn Destroyer (для процессоров AMD с применением набора NVIDIA 780a). В России демонстрация состоялась 18 мая в клубе «Город» на уже четвертой по счету вечеринке для геймеров Gamers Party, организуемой медиакомпанией Gameland. Вниманию собравшихся были представлены две суперсистемы на основе материнских плат Blackops и Dreadnought. Все любители игр и энтузиасты могли опробовать систему в действии.
Вечеринку посетило более 200 человек, увлекающихся компьютерными и видеоиграми. Гости могли также ознакомиться с новинками для PlayStation 3 и Xbox 360, например такими долгожданными хитами, как Grand Theft Auto 4 и The Bourne Conspiracy, принять участие в огромном количестве конкурсов и розыгрышей, пообщаться с главными редакторами журналов «Страна игр» и «PC ИГРЫ», посмотреть репортаж с церемонии вручения наград Gameland Award 2008, просто отдохнуть и весело провести время в компании единомышленников.

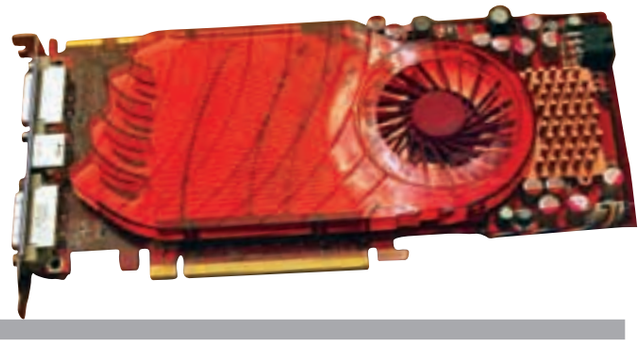
НОВИНКИ ДЕВЯТОЙ СЕРИИ GEFORCE

Известно, что NVIDIA переводит на 55-нанометровый техпроцесс широкий спектр продуктов. Правда, новый GeForce 9800 GT появится на ядре 65 нм и лишь затем перейдет на 55 нм. Предположительно это произойдет осенью. Со временем на новый техпроцесс будет переведен GT200. Этот чип придет на смену G92 и G92b. В 65-нанометровом исполнении он чрезвычайно большой, да и стоит слишком дорого! Кристалл поделен на 10 кластеров, в каждом из которых содержится 24 потоковых процессора. В совокупности это наделяет графический адаптер 240 потоковыми процессорами. С переходом на 55 нм его ядро станет значительно меньше. Это снизит стоимость производства, ибо за раз на кремниевой подложке поместится большее количество схем.
Максимально доступный объем памяти на первое время для GeForce GTX 280 – гигабайт с 512-битной шиной. Модификация среднего уровня GeForce GTX 260 получит 192 потоковых процессора (предположительно часть из 240 будет заблокирована), 448-битную шину памяти и 896 Мбайт GDDR-3. Два разъема MIO позволят объединять три видеокарты в режиме 3-Way SLI. Ожидается, что флагманская модель будет на 50% быстрее предшественника. Но эти данные нам еще предстоит проверить. К сожалению, говорить о частотных характеристиках нового чипа мы пока не можем.
Геймерам обещана поддержка физического движка PhysX, а ценители качественного видео смогут насладиться технологией PureVideoHD.
Рекомендованные розничные цены на GeForce GTX 280 и GeForce GTX 260: $649 и $449.



ЧЕТВЕРТОЕ ПОКОЛЕНИЕ RADEON HD

За неделю до сдачи номера в печать в Сети стали циркулировать первые слухи о появлении Radeon HD 4800 (RV770). Официальной информации пока нет, а потому мы постараемся понять, есть ли здесь хотя бы толика правды. Мы публикуем фотографию, на которой якобы представлен инженерный образец Radeon HD 4800.
С достоверностью можно сказать, что новое семейство видеокарт Radeon должно составить конкуренцию 55-нанометровым модификациям G92, GeForce GTX 280 и GeForce GTX 260. Каким образом, сказать пока не можем. Вариантов два: AMD может взять или ценой, или скоростью. Абсолютное превосходство случается крайне редко. Бытует мнение, что при существенной разнице в себестоимости графические процессоры нового поколения от AMD и NVIDIA обеспечат сопоставимый уровень быстродействия. Следовательно, именно дешевый ускоритель с 256-битной шиной памяти сможет составить достойную конкуренцию 512-битному противнику. Считается, что 18 июня – наиболее вероятная дата выхода первого адаптера серии Radeon HD 4800. Надо полагать, это будет Radeon HD с памятью GDDR3. Его тестирование мы уже запланировали в следующем номере.
Практически сразу после официального анонса производственные партнеры наполнят розничные сети новыми видеокартами в достаточном количестве — производство идет уже несколько месяцев. Что касается старших моделей Radeon HD 4870 с памятью GDDR5, то формально они появятся на неделю позже, 25 июня. Однако в продаже их следует ожидать не раньше июля. Ясно как день, что сроки и объемы производства будут зависеть от обеспечения партнеров памятью нового типа, которая также вовсю изготавливается на тайваньских заводах. Нельзя исключать и того, что в середине лета вместе с однопроцессорными видеокартами может появиться двухчиповая модификация Radeon HD 4870 X2 с гигабайтом памяти GDDR5 (чип R700).
Некоторые указывают даже на функциональные особенности графического чипа RV770 относительно предшественника RV670. В частности, новое ядро оборудовано 8-канальным звуковым процессором и интегрированным контроллером HDMI спецификации 1.3. Ожидаются также некоторые улучшения в обработке видео стандартного и высокого разрешения благодаря видеопроцессору второго поколения Unified Video Decoder 2 (UVD2). Вместе с тем среди обещанных преимуществ серии Radeon HD 4800 выделяется развитая поддержка физических эффектов в играх.
По вопросу производительности новых ускорителей говорится лишь то, что модификация Radeon HD 4870 с памятью GDDR5 должна быть быстрее нынешнего двухпроцессорного флагмана Radeon HD 3870 X2. Следует также добавить, что с выходом линейки Radeon HD 4800 компания AMD по-прежнему будет придерживаться агрессивной ценовой политики с целью вернуть свои позиции на рынке игровых видеокарт. Согласно представленным данным, в красно-зеленом лагере решили рекомендовать стоимость Radeon 4850 примерно на уровне Radeon HD 3850 в момент анонса, то есть в пределах $189–219, в то время как видеокарта Radeon HD 4870 с памятью GDDR5 будет стоить в районе $249–279.



Текст: Евгений Попов

Камень преткновения

Тест процессоров Intel

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

INTEL CELERON CS 430
INTEL CORE 2 DUO E6750
INTEL CORE 2 DUO E8400
INTEL CORE 2 EXTREME QX6700
INTEL CORE 2 EXTREME QX6850
INTEL CORE 2 EXTREME QX9650

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Для проведения полноценного тестирования нам потребовалось собрать два тестовых стенда – отдельно под процессоры Intel и под процессоры AMD. Интересно, что процессоры прошлого поколения работали с успехом на современных платах, так что нам не понадобилось более чем одной пары платформ. Различие между ними получилось небольшое. Из-за многообразия наборов системной логики будет, конечно же, наблюдаться отклонение, но оно не слишком значительное, тем более что в обзоре представлены разноплановые процессоры. В любом случае разницу между производительностью в общих чертах можно представить. Итак, оценка представленных в обзоре процессоров производилась в следующем порядке:
1. Синтетическое тестирование с помощью программного пакета 3DMark'06. В графиках указан не только Overall-параметр оценки всей системы, но и результаты для отдельного теста процессоров.
2. Обработка изображений. Любимая фотохудожниками программа Adobe Photoshop версии 9.0 (CS3) пригодилась нам и в этом нелегком деле. Картинка в высоком разрешении (файл TIFF объемом 100 Мбайт) перерабатывалась с помощью шести различных фильтров, а результатом являлось время, затраченное на выполнение всего цикла операций.
3. Архивирование. Здесь все достаточно просто – с помощью архиватора WinRar 3.7 оценивалась скорость сжатия информации. Чем она выше, тем «быстрее» процессор.
4. Скорость математических подсчетов. Крохотная по размерам программка SuperPI, плод работы нескольких энтузиастов, стала своеобразным мерилом производительности современных процессоров. Фактически считалось число «пи» с точностью миллион знаков после запятой. Результатом было опять же время, затраченное на вычисление.
5. И наконец, игровое тестирование. На разрешении 800x600, дабы уменьшить влияние видеокарты на результат, была запущена заранее записанная демка на платформе Prey.
Что касается разгона, то в связи с тем что в обзоре представлено большое количество тестовых образцов, не предназначенных для продажи, достаточно сложно описать потенциал того или иного процессора. Мы в свою очередь указали результаты для наиболее интересных моделей. В общий список тестовых итогов они не вошли.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:
Abit IP35 PRO (Intel P35)
ВИДЕОКАРТА:
ATI Radeon HD 3870, 512 Мбайт GDDR4
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
2x Samsung 80 Гбайт SATA II (RAID 0)
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:
LG GSA-H62N
БЛОК ПИТАНИЯ:
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:
Microsoft Windows XP Professional

Производство процессоров переступило новый порог. Наступила эра новых возможностей – четырехъядерных процессоров. Пока еще линейки моделей со стороны как Intel, так и AMD не представлены в полной мере некоей иерархической структурой. Мы можем судить только о некоторых решениях по отдельности. Мы сравнили наиболее интересные модели от компании Intel с процессорами прошлого поколения. Результаты тестирования предлагаем для ознакомления нашим читателям.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Первое, чем может на данном этапе похвастаться Intel, – это свежая линейка процессоров с общим маркетинговым наименованием Penryn. Семейство таких чипов стало основой для новых двухъядерных Wolfdale и четырехъядерных Yorkfield, которые фактически заменили процессоры Core 2 Duo и Core 2 Extreme и соответственно физически и морально устаревший 65-нанометровый техпроцесс. Мало того, схемы Penryn будут основополагающими элементами новой мобильной платформы Intel Centrino с кодовым названием Montevina. Платформа Montevina, в свою очередь, заменит предыдущую версию под названием Santa Rosa. Итак, какие же инновации были привнесены Intel с вводом в эксплуатацию последнего поколения центральных процессоров? Кроме уменьшенного техпроцесса мы получили сокращенный транзисторный блок. Двухъядерные модели отличаются числом около 410 миллионов (291 миллион транзисторов у 65-нанометровых аналогичных Conroe). Более 820 миллионов транзисторов получили четырехъядерные Yorkfield. Линейка процессоров поддерживает порядка 50 новых инструкций Intel SSE4, которые призваны значительно повысить производительность и расширить возможности при работе с мультимедиа-данными. Двухъядерные типовые процессоры станут называться Intel Core 2 Duo E8000. В зависимости от модели поменяются вторая и третья цифры в коде названия. Четырехъядерные по традиции получат наименование Intel Core 2 Extreme QX9000. С маркировками все будет так же, как и для прошлого поколения. Бюджетная серия называется Intel Celeron Core Solo (сокращенно Intel Celeron CS).

Компания Intel фактически является символом IT-рынка. Это бренд, опутанный многолетней историей и связанный с компьютерным миром так же неразрывно, как чипсет с материнской платой. Отлаженные технологии и опыт позволяют инженерам Intel создавать все новые, более совершенные процессоры. Сегодня системы используют уже четыре ядра, и это явно не предел. Из представленных моделей нам особенно понравился Intel Core 2 Extreme QX9650. Это одно из ведущих решений Intel, и не отметить его наградой «Выбор редакции» было бы кощунственно. В качестве лучшей покупки наиболее интересно смотрелся Intel Core 2 Duo E8400.

$55

INTEL CELERON CS 430

ЯДРО:	Conroe-L
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	1.8
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	1
КЭШ, КБАЙТ:	512 (L2)
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	9
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	800
РАЗЪЕМ:	LGA775 (Socket T)

Достаточно долгое время архитектура Core 2 не могла добраться до бюджетных платформ. В процессе гонки вооружений последнее время больше уделяли внимание высокопроизводительным решениям. Мы же имели честь познакомиться с представителем офисной линейки Celeron CS, а именно с процессором Intel Celeron CS 430 на базе упрощенного ядра Conroe, которое получило постфикс L. Главной особенностью такого «камешка» является пониженное тепловыделение – всего 35 Вт. В результате он может быть интересен оверклокерам, если к тому же учитывать невысокую цену. Рассматриваемый процессор имеет всего одно ядро с 512 Кбайт кэш-памяти второго уровня, использует самую медленную для архитектуры системную шину 800 МГц и работает на очень низкой тактовой частоте, даже не позволяющей использовать технологию EIST. Разгон дал до 75% по частоте (3.13 против 1.8 ГГц по умолчанию). Результатом чудовищных преобразований двухъядерной архитектуры стало получившееся ядро Conroe-L и, как следствие, резкое падение уровня производительности.

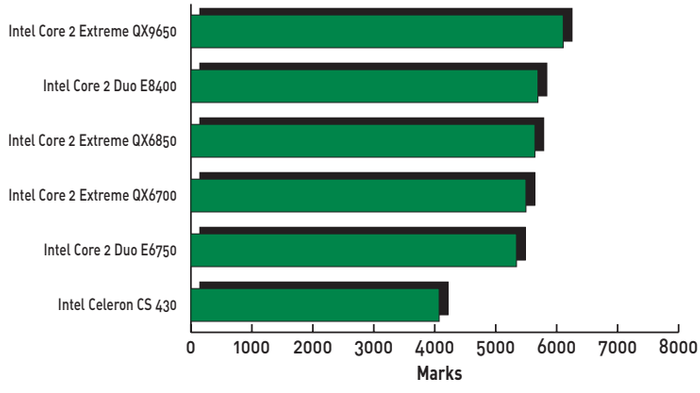
$200

INTEL CORE 2 DUO E6750

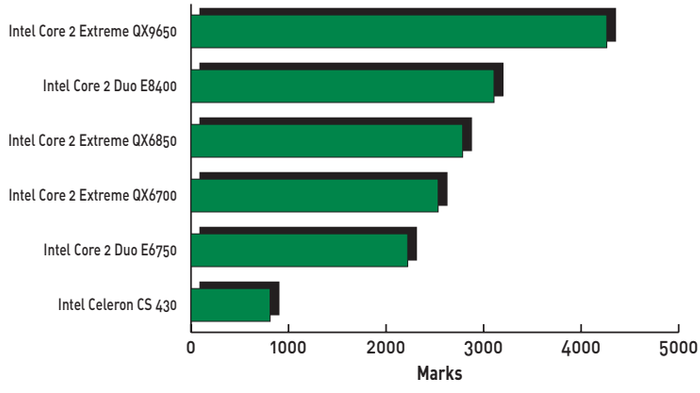
ЯДРО:	Conroe
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.66
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	2
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ L2, КБАЙТ:	4096
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	8
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	1333
РАЗЪЕМ:	LGA775

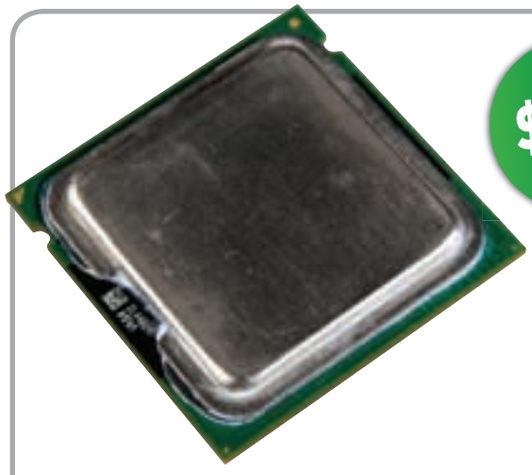
Одним из наиболее популярных процессоров первой серии Intel Core 2 Duo следует, безусловно, считать модель Intel Core 2 Duo E6750. Такие процессоры предназначались для тех, кто хотел получить высокий уровень производительности без необходимости дополнительно разгонять систему. В связи с появлением расширенной до 1333 МГц шины FSB компания Intel решила расширить линейку традиционных процессоров, прибавив к числовому индексу число 50. В результате ассортимент пополнили решения с модельными номерами E6850, E6750 и E6550, а также «экстремальный» QX6850. Это было последнее обновление существующего ряда. В дальнейшем данные модели будут потихоньку вытесняться четырехъядерными и двухъядерными процессорами нового поколения. Никаких инноваций, кроме увеличенной частоты шины, новые процессоры не предлагают. Новый степпинг G0 предполагает несколько улучшенный частотный потенциал и немного пониженное тепловыделение. В остальном Intel Core 2 Duo E6750 остался прежним, что, впрочем, не умаляет его достоинств.

3DMark'06, Overall, Default Settings, 1024x768 (больше - лучше)



3DMark'06, CPU Score (больше - лучше)





$1075

INTEL CORE 2 EXTREME QX6700

ЯДРО:	Kentsfield XE
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	2.66
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	2
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ L2, КБАЙТ:	8192
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	10
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	1066
РАЗЪЕМ:	LGA775

Процессор Intel Core 2 QX6700 представляет собой объединение двух кристаллов Intel Core 2 Duo E6700 на общей пластине. Это был первый эксперимент Intel по комбинированию раздельных процессоров в единый тандем. Мы уже не раз писали о модели Intel Core 2 QX6700. Сегодня же оба производителя могут предложить полноценные четырехъядерные решения по приемлемой цене. Процессор Intel Core 2 QX6700 интересен исключительно с точки зрения технологий – забавно, но не более. Большинство предложений не дают возможности развернуться четырем ядрам на полную катушку по причине отсутствия поддержки структуры 4X как таковой. Тесты показывают, что дешевле и разумнее на сегодняшний день будет приобрести старый добрый Intel Core 2 Duo E6700. Хотя ценители эстетики от IT, возможно, считают иначе. Низкая частота работы обусловлена высочайшим TDP – около 150 Вт (по 75 Вт на каждый кристалл). Так что в комплекте с таким процессором придется приобрести и солидный охлаждающий массив. Разгон также оказался бессмысленным – всего 2.82 ГГц против 2.66 референсных. Итого только 6%.

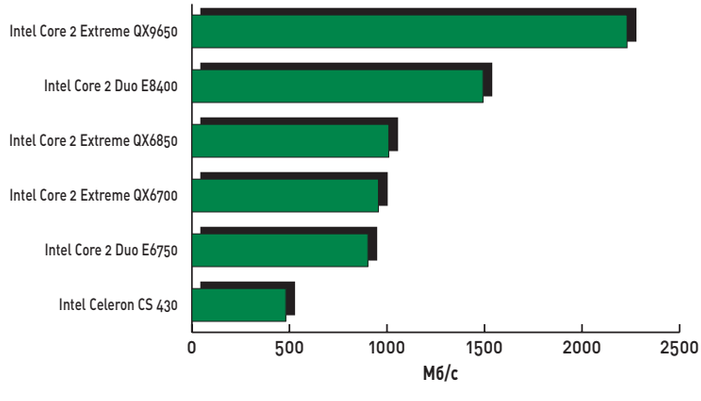
$1250

INTEL CORE 2 EXTREME QX6850

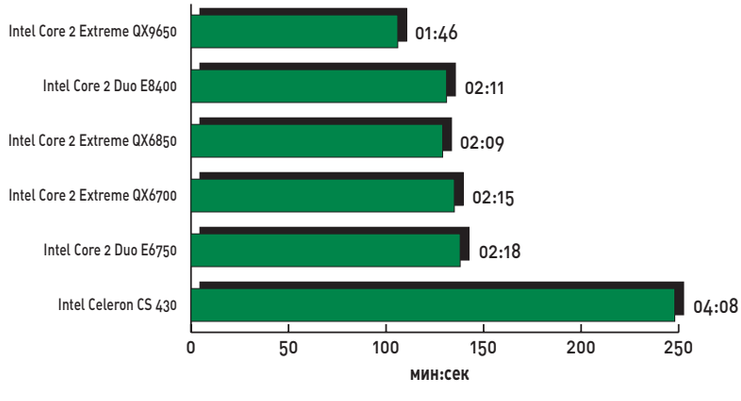
ЯДРО:	Kentsfield XE
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	65
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	3
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	4
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ L2, КБАЙТ:	8192
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	9
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	1333
РАЗЪЕМ:	LGA775

Еще один вариант процессора на базе одновременно двух независимых ЦП на одной основе для разъема LGA775. Здесь компания-производитель предприняла попытку сделать еще один четырехъядерный процессор, но уже на базе двух Intel Core 2 Duo X6800. В результате полученная модель стала характеризоваться уровнем TDP около 130 Вт, то есть стандартный, штатный кулер с таким решением лучше не использовать. Суммарный объем кэш-памяти L2 остался прежним – 8 Мб (2 x 4 Мбайт). Поддерживается ряд привычных для этой архитектуры технологий: MMX, SSE, SSE2, SSE3, Enhanced Intel SpeedStep Technology (EIST), Intel 64, XD bit, iAMT2 (Intel Active Management), Intel VT (Virtualization Technology), Trusted Execution Technology. Тактовая частота процессора поднята до 3 ГГц, но самое главное, это первый чип с ядром Kentsfield XE, поддерживающий FSB 1333 МГц. Вряд ли его выпуск был сопряжен с очередным утверждением на рынке. В свою очередь Intel всем все доказала. Просто вышел любопытный эксперимент с «экстремальными» процессорами. Желающие могут приобрести.

WinRar 3.7, Multithreading (больше - лучше)



AdobePhotoshop CS3 (меньше - лучше)



INTEL CORE 2 DUO E8400

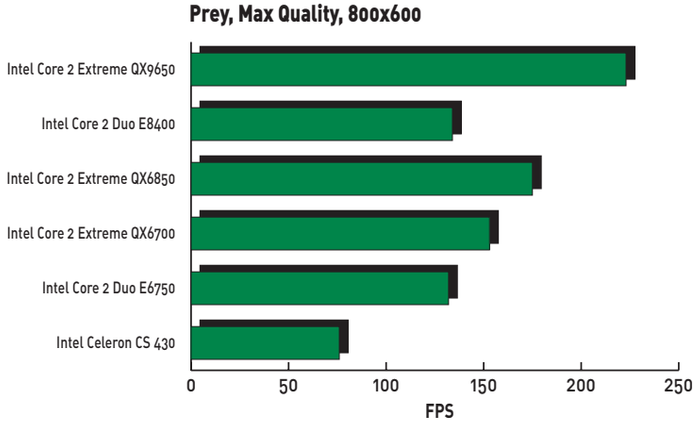
ЯДРО:	Wolfdale
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	45
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	3
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	2
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ L2, КБАЙТ:	6144
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	9
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	1333
СОКЕТ:	LGA775 (Socket T)

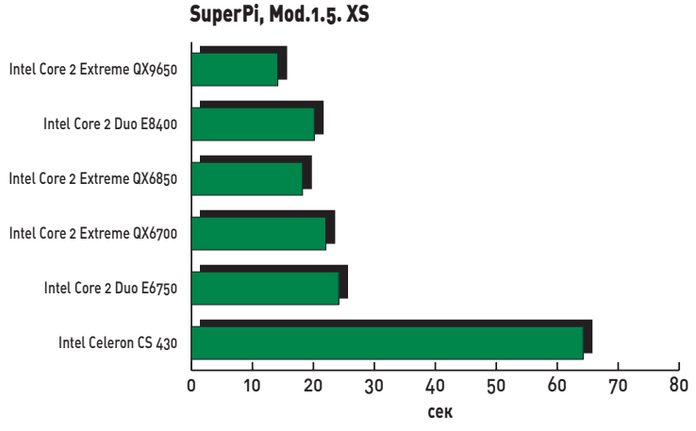
Анонс линейки Core 2 Duo E8000 от Intel последовал сразу же после выпуска Core 2 Extreme QX9650. Представленный в нашем обзоре процессор Intel Core 2 Duo E8400 изготовлен с использованием 45-нанометрового техпроцесса. А это означает сокращение размера кристалла, увеличение плотности расположения транзисторов, повышение быстродействия, уменьшение рабочего напряжения и соответственно тепловыделения по сравнению с предшественниками. Процессор Intel Core 2 Duo E8400 архитектурно превосходит модели на ядре Conroe. Так что Intel Core 2 Duo E8400 остается более холодным и быстродейственным, чем аналогичные модели прошлой линейки. Учитывая описанные в теоретическом блоке технологические особенности, присущие всей линейке, следует отметить большой объем кэш-памяти второго уровня и потрясающий разгонный потенциал. При рабочей частоте 3 ГГц нам удалось без особых усилий добиться стабильной частоты 4.31 ГГц, а это практически 44% прироста. Главный минус рассмотренного продукта – непомерно высокая цена.

INTEL CORE 2 EXTREME QX9650

ЯДРО:	Yorkfield
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА, НМ:	45
ЧАСТОТА ЯДРА, ГГЦ:	3
КОЛИЧЕСТВО ЯДЕР:	4
КЭШ ВТОРОГО УРОВНЯ L2, КБАЙТ:	12288
КОЭФФИЦИЕНТ УМНОЖЕНИЯ:	9
ЧАСТОТА ШИНЫ, МГЦ:	1333
СОКЕТ:	LGA775 (Socket T

На замену представителям прошлой линейки четырехъядерных процессоров от Intel пришли полноценные решения на базе функционального Yorkfield, который получил маркетинговое название Penryn. Это уже не то объединение двух практически независимых процессоров. Об уровне производительности говорить попросту бессмысленно – все технологические наработки, реализованные производителем, позволили процессору Intel Core 2 Extreme QX9650 выбиться в лидеры сегодняшнего тестирования. Несмотря на значительный шаг вперед – переход на технологический процесс 45 нм, инженерам Intel не удалось справиться с повышенным тепловыделением. Все-таки 130 Вт требуют от пользователя заботы об охлаждении ЦП даже при работе в штатном режиме. Что касается непосредственно разгона, то здесь нас ожидало практически полное фиаско – 210 МГц прироста. Фактически только 7%. Для такого «камешка» это просто мелочи, и на производительность сильного влияния подобные изменения не окажут.





ТЕКСТ: ДАНИИЛ НЕВЗОРОВ

Тише воды

COOLER MASTER HYPER Z600

А НУЖЕН ЛИ КУЛЕР?

Сегодня в рубрике «Мини-тест» речь пойдет об охлаждении. В частности, о снижении температуры центрального процессора. Многие предпочитают устанавливать в систему штатный кулер из коробки с процессором. Те же, кому пришлось купить «камень» в OEM-варианте, очень часто приобретают простейший алюминиевый карлсон в ближайшем компьютерном магазине. Между тем прожженные оверклокеры и заядлые геймеры делают ставку на большие медные вертушки. Они способствуют более эффективному охлаждению ядра, работают гораздо тише, красивее и якобы способствуют стабильности и быстрой работе игровой машины. Изначально вариантов всего два: выбрать кулер с большим пропеллером либо отказаться от вентилятора вовсе.

КТО НА СВЕТЕ ВСЕХ КРУПНЕЕ?

Самым большим пассивным охладителем марки Cooler Master по праву считается Cooler Master Gemin II. Зачастую он блокировал доступ к некоторым компонентам системы. С новым Cooler Master Hyper Z600 все гораздо проще. Его размеры приемлемы. Вес чрезвычайно мал. Само устройство имеет специфическую конструкцию, благодаря которой процессор будет надежно защищен от перегрева. Есть мнение, что X-образное расположение радиаторных пластин позволяет достаточно быстро отводить тепло. Сами ребра чередуются. За пластинами большей площади идут пластины меньшего размера. Производитель рекомендует использовать устройство без вентилятора с процессорами, которые выделяют не более 89 Вт, а это практически вся линейка Core 2 Duo. Исключение составляют флагманские модели линейки. С ними придется пользоваться еще и вентилятором.

РЕШЕНИЕ ВСЕХ ПРОБЛЕМ

Если тебя замучил шум вентилятора из системного блока, Cooler Master Hyper Z600 придумали как раз для тебя! Подвижных частей у него в конструкции нет вообще. По сути это один большой радиатор, соединенный с подошвой (платформа с поверхностью соприкосновения с процессором) шестью тепловыми трубками.

Размеры внушают уважение, а вот внешний вид – нет. Оказывается, инженеры посчитали, что для охлаждения современных многоядерных процессоров достаточно изготовить всю конструкцию из алюминия. Что ж, возможно. Однако избалованный покупатель привык к тяжелым медным конструкциям. Алюминий кажется ему несерьезным.

СПЕЦИФИКАЦИИ

СОВМЕСТИМОСТЬ
Intel LGA 775, AMD Socket 940, AM2, AM2+

МАТЕРИАЛ
алюминий, пластик (крепежи для вентилятора)

ТЕПЛОВЫЕ ТРУБКИ
6 тепловых трубок, каждая диаметром 6 мм

ГАБАРИТЫ ПОДДЕРЖИВАЕМОГО ВЕНТИЛЯТОРА
120x120x25 мм

ГАБАРИТЫ РАДИАТОРА
127.2x127.2x160 мм

ВЕС
1045 г

ЦЕНА
$80

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

В режиме простоя	37 °C
В момент игры	48 °C
100% загрузка ЦП	55 °C
Уровень шума:	0 ДБ

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ небольшие размеры и вес
+ у Cooler Master Hyper Z600 нет шумного вентилятора; его вообще нет!
- этот кулер не справится с очень мощными процессорами
- охладитель такого уровня должен быть медным

Текст: Даниил Невзоров

Быстрее ветра

THERMALTAKE GUNMET ORB

ПРИНУДИТЕЛЬНЫЙ ОБДУВ

Активный охладитель Thermaltake GunMet Orb находится примерно на одном уровне с Cooler Master Z600. Он небольшой, легкий, а его радиатор сделан из алюминия. Ясно как день, что при прочих равных условиях принудительный обдув может сбить до десятка градусов с поверхности радиатора. Между тем тот же вентилятор создает достаточно много шума. Имеет ли смысл жертвовать душевным спокойствием ради заветного десятка градусов? И принесет ли снижение температуры столь ожидаемое увеличение скорости и стабильности работы ПК?

РЕШЕНИЕ ВСЕХ ПРОБЛЕМ

Решить проблему слишком большого уровня шума Thermaltake предлагает двумя способами. Во-первых, новинка априори производит минимальное количество шума. Для этого инженеры установили большой вентилятор с низкой скоростью вращения. Во-вторых, в систему всегда можно установить фирменный регулятор скорости вращения. Вот только покупать его придется отдельно от кулера. В комплекте его не оказалось. В коробке есть только набор креплений под различные платформы, термопаста и наклейка с логотипом Thermaltake Key 3 Spirit.

ОСОБЕННОСТИ

Новый кулер от Thermaltake отличается поддержкой всех современных настольных процессоров от Intel и AMD. Интересна также инновационная структура радиатора. Разработчики дали ей имя Radian crotched fin design. Она, по их убеждению, способствует наиболее эффективному охлаждению. Суть в том, что пластины радиатора с удалением от центра расходятся на две ветви. В результате количество ребер радиатора элементарно удваивается. Сам вентилятор с красивой светодиодной подсветкой работает очень тихо. В теории он рассчитан на 30 тысяч часов безотказной работы и вращается со скоростью 1800 оборотов в минуту, перекачивая до 77.85 кубического фута воздуха в минуту. Шума от этого немного, всего 17 дБ. При этом, как ни странно, создателям устройства удалось обойтись без столь модных ныне тепловых трубок.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

В режиме простоя	33 °C
В момент игры	43 °C
100% загрузка ЦП	48 °C
Уровень шума:	17 ДБ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СОВМЕСТИМОСТЬ
Intel LGA 775, AMD Socket 940, AM2, AM2+

ГАБАРИТЫ РАДИАТОРА
140x73.3 мм

МАТЕРИАЛ
алюминий

ГАБАРИТЫ ВЕНТИЛЯТОРА
120x25 мм

СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА:
1800 об/мин

ВОЗДУШНЫЙ ПОТОК
77.85 кубического фута в минуту

ВРЕМЯ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ
30 тыс. часов

МАССА
545 г

ЦЕНА
$35

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ небольшие размеры и вес
+ эффективное охлаждение
+ красивая подсветка
+ разумная стоимость
- возможно, радиатор из меди рассеивал бы тепло лучше
- немного, но шумит

железный FAQ

В очередной раз мы разгребли тонны спама, полные сомнительных предложений, и выловили десяток самых интересных и актуальных вопросов читателей. Будем надеяться, мы не опоздали с нашим ответом и помогли решить ваши проблемы. И спасибо всем, кто прислал нам письма в этом месяце!

Кирилл Аврорин

Приветствую, «железные»! У меня достаточно серьезный вопрос по жестким дискам. Сейчас у меня в компьютере установлено два жестких диска с интерфейсом IDE: Western Digital на 250 Гбайт и Samsung на 160 Гбайт. Работают они следующим образом: диск C загрузочный, файловая система FAT 32. Диск E – файловый архив в NTFS. Второй жесткий диск, 160 Гбайт, Samsung, разбит на два логических: файловый архив F в файловой системе NTFS и G тоже NTFS с операционной системой Windows XP.
Сейчас планирую апгрейд, и хотелось бы приобрести хотя бы один современный жесткий диск на SATA-интерфейсе емкостью около 400 Гбайт. Хочу избежать переустановки Windows и всего остального (драйверы, программы, антивирусы). В идеале надо просто поменять каким-либо образом жесткие диски, скопировать всю информацию и запустить новую систему. Хотелось бы диски C и G перенести на новый «винт» без изменений. Как именно это будет сделано – неважно, главное, чтобы все заработало.

Леонид

Здравствуй, Леонид! Интересный и неоднозначный вопрос. Скажу сразу, что с Windows XP придется повозиться: ведь ты будешь менять материнскую плату на более свежую, будет совершенно иной набор системной логики, масса новых устройств и адаптеров. Конечно, система запустится, но, уверяю, проблем не избежать, так как при столь значительном апгрейде крайне необходимо менять ОС. Ведь, скорее всего, у тебя уже будет другой процессор, видеоадаптер, тип памяти. Придется устанавливать все драйверы заново. Старые рекомендую удалить заранее. Наверняка ты захочешь элементарно скопировать многие полезные данные на новый жесткий диск без изменений. Сделать это очень просто. Собери новый компьютер, установи туда оба своих старых жестких диска, а также новый SATA-накопитель. Запусти систему со старого винчестера, не обращая внимания на массу ошибок и требований установить драйверы – тебе это сейчас не нужно. Скачай заранее и установи программу Acronis Migrate Easy – сайт www.acronis.ru. Выбери в ней пункт «копировать раздел» в качестве загрузочного, указав свой раздел, с установленной системой Windows. Программа достаточно быстро сделает эту работу: сама создаст раздел, отформатирует его в NTFS и сольет туда все данные. Если хочешь также скопировать дополнительный раздел – выбери соответствующую опцию и укажи уже свой диск с архивом данных. Таким образом у тебя скопируется диск с Windows и он же станет загрузочным. Следующим шагом нужно будет загрузиться с нового диска и приступить к установке драйверов.

Здравствуйте! У меня такой вопрос: собираюсь переустанавливать систему, а в ней стоит лицензионный Antivirus Kaspersky 7.0.0.124. Как можно вытащить его из системы, чтобы не активировать после переустановки вновь? Интернета у меня нет.

Димон

Привет, Димон! Зайди в настройки антивируса, выбери пункт «лицензионные ключи», посмотри, в каком месте жесткого диска лежит файл (в окне будет показан полный путь). Далее просто скопируй его на флешку и после переустановки системы верни его в папку с антивирусом. Теперь зайди в то же самое меню и укажи путь к файлу с ключом. Программа будет работать. К слову, переустановить антивирус нужно в любом случае, иначе он не пропишется в реестре новой ОС и не будет работать.

Здравствуйте, уважаемые авторы рубрики «Железо». У меня, как и у многих, возник вопрос, который я решил задать именно вам, дабы узнать компетентное мнение профессионалов. Я решил поменять свою видеокарту на Radeon HD 3870 X2, но увидел плату 1 Гбайт Sapphire ATI Radeon HD 2900 XT DDR4, 512bit, HDMI, DVI, BOX. Пожалуйста, подскажите, какая из них лучше? Мой компьютер: Pentium 4, гигабайт оперативной памяти. Живу в небольшом городе, с интернетом проблемы, поэтому большая просьба: напишите ответ в журнале. Не подскажете ли также, какой мощности лучше взять блок питания?

Анатолий Симаков

Здравствуй, Толя! Графический адаптер Radeon HD 3870 X2 куда более мощный и современный, да и встретить в продаже старичка Radeon HD 2900 XT уже очень сложно. Мнение таково: не надо сомневаться, выбирай Radeon 3870 X2. Это очень сбалансированная, производительная и надежная карточка. Два графических чипа отлично работают во всех играх, их даже можно неплохо разогнать. Стоит она более чем адекватно. Если, конечно, хочешь, можешь подождать новой, четырехтысячной серии графических адаптеров Radeon HD, но и этой платы тебе должно хватить надолго.
Что касается блока питания, то о нем трудно сказать, не зная полной конфигурации твоего компьютера. Ватт 600 хватить должно в любом случае. Скажу для примера, что платформа 939 с двумя «винтами» и Radeon HD 3870 X2 с легкостью работают на 430-ваттном блоке питания. Шестисотка же стоит вполне демократично, да и в продаже такой блок найти не проблема.

Приветствую! У меня есть проблема. При запуске игры «Дальнобойщики 2» появляется окно с сообщением на английском языке, где написано, что нет графического акселератора. Видео у меня встроенное GeForce 7100 (256 Мбайт из ОЗУ), драйвер стандартный (ForceWare 163.75), GTA VC и NFS U работают прекрасно, а вот эта игра никак не запускается. У друга, помню, она работала на несравнимо более слабой Intel Extreme Graphics 2.

Ланс

Единственное, что можно посоветовать, так это зайти на сайт компании 1С в раздел игры «Дальнобойщики 2» (games.1c.ru/kotr_2/?type=files) и скачать предлагаемые патчи. Если их установка не поможет, останется только обратиться в службу поддержки «1С». С твоей же системой, скорее всего, все в полном порядке.

Приветствую редакцию и редакторов раздела «Железо»! Недавно у меня полетел жесткий диск, и так как он был в нулевом RAID-массиве со вторым таким же, то вся информация была утеряна. Я погоревал и купил себе два «винта»: первый на 200 Гбайт, второй на 750 Гбайт. Но при установке Windows XP система зависала на стадии проверки конфигурации оборудования. Поэтому установил я Windows Vista. Но потом она мне порядком надоела, и я через загрузочный диск решил ее удалить, но после смены винчестеров в DOS на диск нельзя ничего записать. Пожалуйста, помогите!

Антон Орлов

Спасибо за интересный вопрос, но ответить придется максимальн-

но кратко. Удалить новую ОС не так просто: придется либо форматировать жесткий диск, либо пользоваться утилитой Acronis Easy Recovery. Она создаст загрузочный диск, с которого можно запустить компьютер и попробовать восстановить файловую систему – она, скорее всего, у тебя повреждена.

Приветствую, друзья! У меня такой вопрос. Можно ли прошить систему новой версией BIOS без флоппи? И как это сделать, а то у меня что-то не получается? Все дело в том, что материнская плата не определяет процессор. Просто пишет, что процессор не известен. Система работает стабильно, без сбоев. Конфигурация такая: материнская плата Gigabyte GA-M57SLI-S4, процессор AMD 64 X2 6000+, видео GeForce 8800 GT Sonic 512 Мбайт, Samsung DDR2-800 2 планки по 1 Гбайт; Kingmax DDR2-800 2 планки по 512 Мбайт; винчестер Seagate SATA 250 Гбайт, DVD-ROM NEC 7173.
И еще маленький вопрос. Моя система сбалансирована, на ваш взгляд, или нет?

Александр

Тут ничего сложного нет. Нужно только предварительно загрузить с сайта GIGABYTE фирменную утилиту @BIOS (именно так она и называется!). После установки она соединится с нужным сервером, скачает свежую версию BIOS и запустит процесс обновления прошивки прямо из Windows.
Что касается твоей системы – она отлично сбалансирована, разве что жесткий диск маловат.

Здравствуйте, редакция «РС ИГРЫ». Скажите, почему большинство игр на движке Unreal 3 дают на моем компьютере ровно 30 FPS? Конфигурация моего компьютера такова: процессор Core 2 Duo E6600, видеоплата GeForce 8800 GTS (320 Мбайт), материнская плата ASUS P5B, 2 Гбайт PC6400. Причем все это разогнано до предела!

Никита

Привет, Никита! Для начала хорошо бы проверить скорость независимой утилитой – например, с помощью FRAPS. Очевидно, что дело не в системе (иначе такая проблема была бы и в других игрушках) и явно не в движке игры – ограничения на такое количество FPS там нет. А вот ошибка в совместимости в драйвере графического адаптера вполне может быть. Поэтому тебе обязательно следует установить последнюю версию ForceWare.

Help me! Компьютер завис на игре. Перезагрузил компьютер, после чего постоянно после теста DMI POOL DATA компьютер требует установочный диск. В чем дело?

Владимир

Read me, Владимир! Судя по всему, повреждена загрузочная область или что-то в самой операционной системе. Скорее всего, от тебя потребуется просто найти загрузочный диск Windows, запустить систему вместе с ним, выбрать пункт восстановления ОС и дать компьютеру самостоятельно решить проблему. Если ты создавал точки восстановления, то все еще проще – выбери пункт восстановления с сохраненной ранее точки, и процесс восстановления завершится еще быстрее.
Успехов!

Здравствуйте! Хочу собрать новый компьютер, но, так как я новичок в этом деле, у меня возникло несколько вопросов. Можно ли на материнской плате Gigabyte GA-MA770-S3 собрать CrossFire из двух ATI RADION HD 3870 X2 и можно ли построить RAID-массив? И как, собственно говоря, его построить?

BeT

Привет! На твою материнскую плату нельзя установить две видеокарточки, ибо у нее всего один слот PCI-Express X16. Зато можно поставить несколько винчестеров и объединить их в RAID-массив. Для этого при загрузке подожди, пока появится RAID-меню, зайди в него, выбери Build RAID array, выбери тип RAID 0, RAID 1 или RAID 10. Режим RAID 0 означает совместную работу двух винчестеров, RAID 1 – зеркальную, RAID 10 – дублирование информации на две пары винчестеров, работающих совместно. Только не забудь сделать резервную копию – все содержимое дисков будет уничтожено.

Здравствуйте! У меня вопрос. Стоит ли мне в скором времени обновлять свой компьютер? Дело в том, что платформа как-никак уже устаревшая. Хотя все современные игры идут более-менее сносно. Вот конфигурация моей системы: AMD Athlon 64 X2 5600+, 500 Гбайт HDD, 3 Гбайт оперативной памяти, NVIDIA GeForce 8800 GS 512 Мбайт, Vista Home Premium. На моей видеокарте также есть пометка «up to 1278MB». Что это значит?

Ваш почти постоянный читатель Rasher

Здорово! Да, платформа AM2 устарела. Между тем твой компьютер еще на многое способен. Два ядра обеспечат неплохую вычислительную мощность, 3 Гбайт оперативной памяти с лихвой хватит для любой современной игры в среде Windows Vista, 500 Гбайт дискового пространства всегда можно увеличить, установив дополнительный жесткий диск. Главная проблема в графическом адаптере. Основная нагрузка в играх приходится именно на него. Очевидно, что NVIDIA GeForce 8800 GS может и не справиться со своей задачей. Установка же флагманской модели видеокарты GeForce или Radeon решит эту проблем как минимум на год.
Обозначение «up to 1278MB» встречается в основном на ноутбуках. Означает оно то, что объем видеопамяти графического адаптера можно расширить за счет оперативной памяти компьютера программным путем. Делается это при помощи уже интегрированного в материнскую плату ядра и технологии Hybrid SLI. Предполагается, что связка из дискретного и интегрированного графических ядер сможет работать в режиме SLI, обеспечивая некий прирост быстродействия. В режиме бездействия же компьютер будет отключать основной графический адаптер и экономить электроэнергию. Эта технология только появилась и поддерживается далеко не всеми чипами и версиями драйверов.

Здравствуйте, редакция правильного журнала. У меня встроенная звуковая карта, и, когда я играю в Assassin's Creed, почему-то нет звука. Правда, иногда люди могут сказать 2-3 слова и тут же замолчать. У моего брата такая же проблема. Хотя у дяди звук есть. Моя материнская плата ASUS P5VDC-X.

Михаил

Здорово, Михаил! Перво-наперво рекомендую тебе обновить драйверы, а также поставить обновление – сайт ее издателя в России www.akella.ru. После этого все должно быть нормально.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq
@
pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ДАНИИИЛ НЕВЗОРОВ

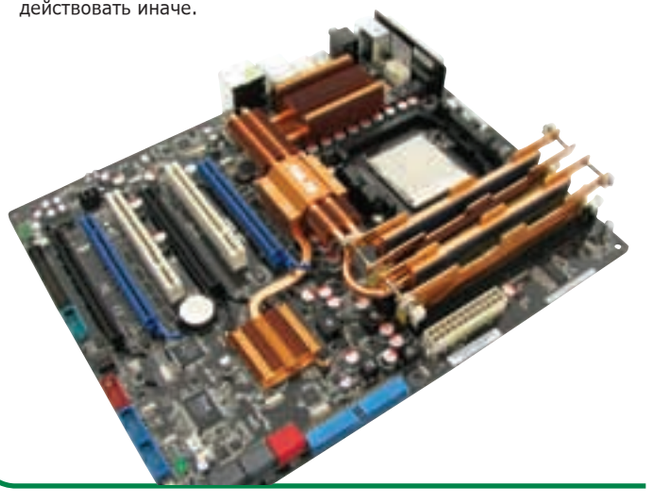
Перестройка RAID

СЛОЖНОСТЬ

Случается так, что массив RAID необходимо переделать. Причина может быть в том, что пользователь решил сменить платформу или просто материнскую плату. В результате потребуется переставить ОС с нужными драйверами под RAID-контроллер, а то и вовсе создать заново весь массив.

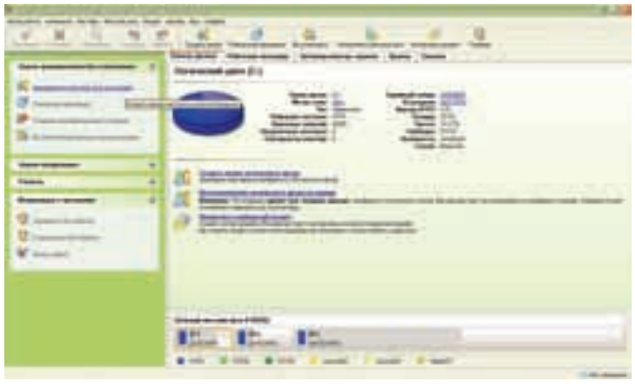
ШАГ 1

Если ты задумал сменить платформу, то, скорее всего, RAID-массив придется переделать. Можно, конечно, подключить жесткие диски к материнской плате и попробовать включить компьютер. В 99 случаях из 100 в самом начале загрузки система напишет, что массив поврежден и необходимо создать новый. Поэтому придется действовать иначе.



ШАГ 2

Для начала нужно снять образ существующих логических дисков на RAID-массиве. Сделать это можно при помощи Acronis Disk Director Suite 10.0, простой в пользовании и удобной утилиты для управления разделами и обслуживания жестких дисков. Она включает все наиболее популярные инструменты восстановления и управления загрузочными разделами. В качестве альтернативы можно предложить Norton PartitionMagic или демоверсию Paragon Drive Backup. Мы выбрали последнюю.

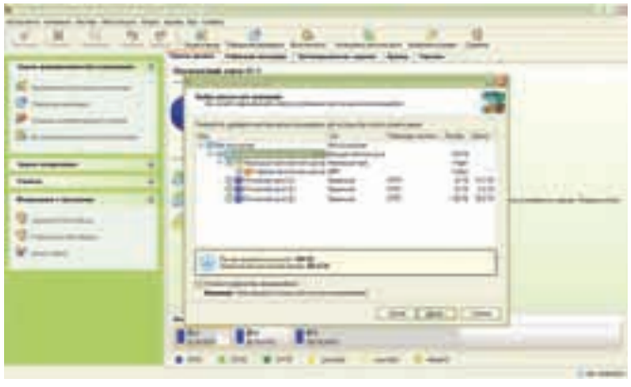


ШАГ 3

Устанавливаем Paragon Drive Backup и перезагружаем компьютер. После запускаем утилиту и готовимся к созданию резервной копии массива. Поместить ее нужно будет на довольно большой носитель, поэтому тебе придется подумать о втором жестком диске или внешнем USB-накопителе. Его емкость должна быть большей, нежели размер прежнего RAID-массива! Как вариант, архив можно записать на DVD.

ШАГ 4

Если накопитель найден, выбирай пункт «Архивировать жесткий диск или раздел» и приступай к делу. В раскрывшемся окне мастера создания архива необходимо отметить галочкой все логические разделы внутри RAID-архива. Их может быть как несколько, так и один. Проще всего обозначить весь базовый жесткий диск разом. Продвинутые пользователи могут отметить пункт «Изменить параметры архивирования» и установить параметры сжатия, копирования и записи.

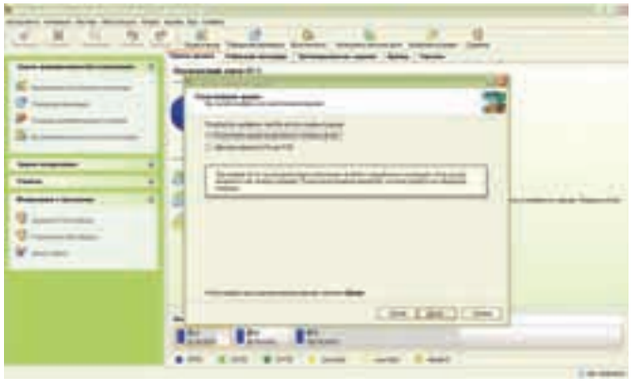


МИГРАЦИЯ

Перенос RAID-массива на новую платформу возможен и без его перестройки. Правда, не всегда. Перестройки можно избежать, если обновление системы производится в рамках системной логики одной марки и, что еще лучше, платы от одного производителя. Например, миграция с платформ nForce 3 и Intel 965P на nForce 5 и Intel P35 соответственно не вызовет каких-либо проблем. По логике вещей, переход с чипа ATI SB600 на системную логику Intel потребует перестройки RAID-массива. Если учесть это в процессе покупки комплектующих, переход на новую платформу пройдет гладко.

ШАГ 5

Следующим шагом мастер спросит, где лучше сохранить образ массива. Если ты нашел второй жесткий диск, выбери расположение на локальном диске. В противном случае придется записать все на CD или DVD. Определяйся и жми кнопку «Далее». Теперь нужно указать винчестер для сохранения архива или оптический привод для записи дисков. Далее ты сможешь ввести комментарий к архиву, еще раз проверить все параметры архивации и запустить процесс.



ШАГ 6

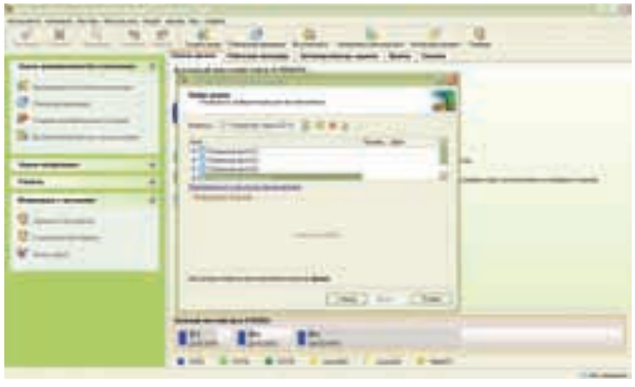
Готово? Выключай компьютер и устанавливай новую платформу. Как закончишь, включай питание и заходи в менеджер RAID-массивов в самом начале загрузки ПК. В нашем тестовом стенде для этого нужно нажать CTRL + I. Общая схема работы всех менеджеров одинаковая. Отличаться может лишь интерфейс и названия некоторых пунктов.

ШАГ 7

Перво-наперво следует удалить поврежденный массив. Делается это при помощи пункта 2. Delete RAID volume. После удаления массива нужно сразу же составить новый посредством раздела 1. Create RAID volume. Здесь менеджер попросит указать, какие жесткие диски следует включать в раздел, и начнет процесс создания. Это займет совсем немного времени. После перезагружай компьютер и устанавливай ОС. Не забудь про Paragon Drive Backup!

ШАГ 8

Операционная система установлена, утилита Paragon Drive Backup тоже. Запускаем эту программу и выбираем «Восстановление жесткого диска/раздела». Мастер потребует указать место расположения архива диска, выбрать необходимый накопитель для восстановления и приступит к процессу. В результате ты получишь старую ОС на новой платформе и пересозданном RAID-массиве. Останется только переустановить все драйверы в системе!

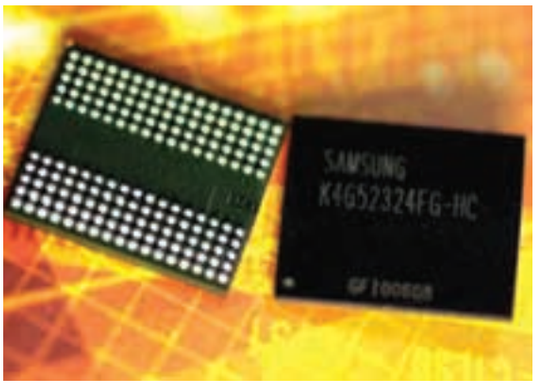


ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Кое-что о RV770

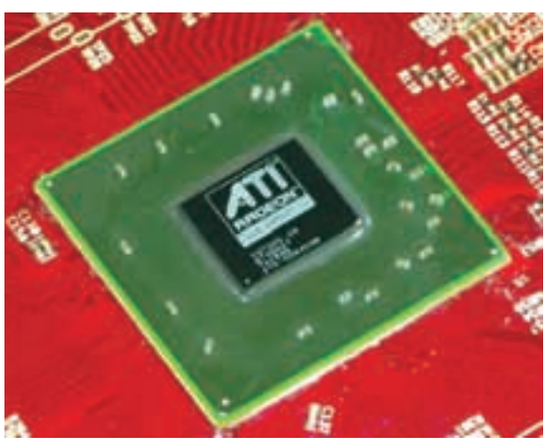
НОВАЯ ПАМЯТЬ

Как ты мог уже узнать, старшие модели видеокарт линейки Radeon HD 4000 комплектуются памятью типа GDDR5. Такой ход вполне оправдан. Поскольку шина памяти осталась 256-битной, то для увеличения пропускной способности видеопамяти нужно было увеличить ее частоту. Установка GDDR5-памяти более простое решение, нежели разработка нового 512-битного интерфейса. Также положительным моментом является тот факт, что память GDDR5 потребляет на 34.5% меньше энергии, чем GDDR3.



ДОСТУПНЫЕ ЧИПЫ

Чипы RV740 и RV710, выпускаемые по 55-нанометровому техпроцессу, стали основой для более доступных видеокарт. RV740, ориентированный на middle-end-сегмент, обладает 240 потоковыми процессорами, 24 текстурными блоками, 12 блоками растеризации, 256-битной шиной и представлен видеокартами Radeon HD 4670 и HD 4650. Первый адаптер имеет частоты 1000/2400 МГц и комплектуется 512 Мбайт GDDR4. Вторая видеокарта оборудована 256 Мбайт GDDR4-памяти и получила частоты 800/2000 МГц. Видеокарты Radeon HD4470 и HD4450 основаны на чипе RV710, который имеет 40 потоковых процессоров, 8 текстурных блоков, 4 блока растеризации и 128-битную шину памяти. Они работают на 900/1600 МГц и 700/1000 МГц соответственно, а также могут комплектоваться как памятью типа GDDR3, так и памятью типа GDDR2.



Еще в начале года в Сети стремительно начали расползаться слухи о новом графическом чипе AMD. Примерно в то же время мы собрали их воедино и подготовили данный материал. В мае стало известно, что анонс новых графических ускорителей семейства Radeon HD 4000 намечен на 18 июня. На момент выхода журнала они уже будут представлены. Поэтому в этой статье мы в подробностях рассказываем о новейшей линейке Radeon HD 4000.

В индексах видеокарт сменилась лишь первая цифра – тройка заменена на четверку. Как и в случае с видеоадаптерами Radeon HD 3000, флагманская модель, основанная на чипе RV770, будет иметь индекс 4870, а младшая – 4850. Различаются они не только частотами ядра и памяти, но еще и типом устанавливаемой памяти. Сразу после анонса в продажу поступят видеокарты с GDDR3-памятью, а через несколько недель в продаже можно будет найти адаптеры с перспективными модулями GDDR5 объемом от 256 Мбайт у младших до 1024 Мбайт у старших моделей. Теоретическая пропускная способность GDDR3-памяти составит 73.2 Гб/сек, GDDR5 – 123.8 Гб/сек.

В отличие от компании NVIDIA, которой еще предстоит перевести производство своих продуктов на 55-нанометровые технологические нормы, AMD в полной мере освоила этот техпроцесс. В RV770 используется 800 миллионов транзисторов. Шина памяти осталась 256-битной. Этот недостаток компенсируется быстрой памятью GDDR5. В видеокартах четвертого поколения Radeon HD используется унифицированная шейдерная архитектура. В AMD сочли нужным увеличить число потоковых процессоров. Теперь их 480 штук – как у HD4850, так и у HD4870. Количество текстурных модулей возросло до 32, а число блоков растеризации (ROP) не изменилось – их по-прежнему 16.

Как и RV670, RV770 поддерживает DirectX 10.1, Shader Model 4.1, CrossFireX и PCI Express 2.0. Также AMD уделяет большое внимание технологии ATI PowerPlay, которая при низкой нагрузке на видеосистему снижает частоты ядра и памяти. RV770 поддерживает улучшенную версию данной технологии. Видеопроцессор Unified Video Decoder 2, или UVD2, принесет некоторые улучшения в обработке видео, например, таких стандартов, как VC-1 и H.264. Также RV770 обладает встроенным контроллером HDMI 1.3 и 7.1-канальным звуковым процессором. По словам представителей AMD, новое ядро способно ускорять физику в игровых приложениях. Это можно будет легко проверить в играх.

Поговорим о характеристиках видеокарт Radeon HD 4000. Прежде всего нужно отметить, что теперь шейдерный домен имеет собственную частоту. Старшая модель, Radeon HD 4870, комплектуется памятью типа GDDR5, которая покорила частоту 3870 МГц. Ядро видеокарты работает на частоте 850 МГц, а шейдерный домен – на частоте 1050 МГц. Энергопотребление у Radeon HD 4870 не выйдет за пределы 157 Вт.

Младшая модель, Radeon HD 4850, имеет более скромные характеристики. Ядро функционирует на частоте 625 МГц, шейдерный домен – на частоте 825 МГц. Изначально предполагалось, что будет существовать версия с GDDR5-памятью, но потом было решено выпускать модели, укомплектованные исключительно памятью типа GDDR3. О причинах такого хода остается лишь догадываться, но существует мнение, что видеокарта с GDDR5-памятью создавала бы внутреннюю конкуренцию. Кроме того, GDDR3 значительно дешевле! Производитель рекомендует использовать блок питания мощностью 450 Вт для обеспечения системы с одним видеоадаптером и 550 Вт для системы с двумя графическими ускорителями.

В завершение следует сказать о цене: адаптер Radeon HD 4870 предлагается за $329, видеокарта на Radeon HD 4850 – за $229. **PG**

ДВА В ОДНОМ

И NVIDIA, и AMD сделали свои предыдущие флагманы двухчиповыми. Новый чип пройдет по тому же пути – компания предложит рынку Radeon HD 4870 X2, который станет прямым соперником чипу NVIDIA GT200. Ядра двухчиповой карты будут работать на частоте 850 МГц, шейдерный домен – на 1050 МГц. Видеокарта комплектуется 2 Гбайт GDDR5-памяти, функционирующей на частоте 3456 МГц. Рекомендованная цена Radeon HD4870 X2 – $499.

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Разгон ASUS EN9600GT

Видеокарта среднего уровня – отличный вариант для тех, кто планирует повысить производительность своей системы посредством разгона. Совсем недавно была представлена плата GeForce 9600GT – традиционно решения такого плана от NVIDIA из поколения в поколение служат отличным выбором для энтузиастов. Мы решили посмотреть, на что способен вариант, изготовленный компанией ASUS.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР:	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:	Intel P35 (Abit IP35 PRO)
ПАМЯТЬ:	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК:	RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-ПРИВОД:	LG GSA-H62N
КОРПУС:	GMC R2 TOAST
БП:	ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	Microsoft Windows XP Professional

РЕЗУЛЬТАТЫ KINGSTON 667 МГЦ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	650 МГц	795 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	43 °C	68 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1680X1650	18.2 FPS	20 FPS
3DMARK'06, MARKS	11115	13062
F.E.A.R., 4X AA, SOFT SHADOWS ON, 1920X1200	60 FPS	63 FPS

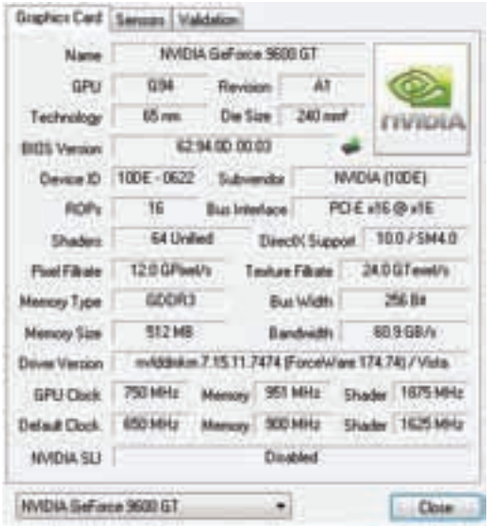
СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА:	G94
КОЛИЧЕСТВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:	64
ЧАСТОТА ЧИПА:	650 МГц
ЧАСТОТА РАБОТЫ ШЕЙДЕРНОГО БЛОКА:	1625 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ:	900 (1800) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ:	512 Мбайт GDDR3
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ:	256 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:	2560x1600
ИНТЕРФЕЙС:	PCI-Express 2.0
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА:	65 нм

Система охлаждения играет немалую роль при разгоне. Это понимают и инженеры компании ASUS. В результате штатный кулер был заменен на более эффективный и тихий вариант – ASUS Glaciator. Несмотря на достаточно специфическое название, работает он как надо. В режиме пассивной работы (работают приложения, которые оказывают малое влияние на графическую подсистему) температура была равна 30 °C. При нагрузке она поднималась до 43 °C. Сам по себе кулер представляет типичную комбинацию из вентилятора и радиатора – модель чем-то напоминает аналогичные решения от Zalman, когда радиаторный блок представлен в форме своеобразной чаши. Так пластины более эффективно обдуваются нагнетателем, и кулер работает лучше. Способствует разгону и чип, установленный на рассматриваемую плату. Речь идет о G94. Он изготовлен с учетом 65-нанометрового технологического процесса и отличается пониженным энергопотреблением, так же как и тепловыделением.

Разгон мы производили с помощью всем известной утилиты Riva Tuner, которая находится в свободном доступе. Для тех, кто не сталкивался с разгоном до сих пор, представим краткую методику оверклокинга видеокарт. Секция Low-Level System Tweaks оснащена подменю Overclocking. Здесь можно увидеть два ползунка, один из которых отвечает за графический процессор, второй – за память. Передвигая с определенным коротким шагом один из ползунков, периодически, после каждой манипуляции запускаем тест на стабильность, способный нагрузить адаптер – мы использовали 3DMark'06. Если на экране наблюдаются искажения изображения или посторонние элементы (их еще называют артефактами), то предел достигнут. Зафиксировав последний успешный результат, переходим к повышению частот с помощью другого ползунка. В итоге должен получиться набор неких частотных характеристик.

Двигаясь по данному пути, мы добились следующих результатов для ASUS EN9600GT: 795 МГц по чипу и 1010 (2020) МГц по памяти. На наш взгляд, это весьма солидный прирост – подтверждением могут служить результаты тестирования. Способствовала таким цифрам и отличная система охлаждения. Даже если учесть, что память осталась полностью без охлаждения, мы смогли выжать из предустановленных схем в общей сложности 220 МГц. Если говорить о процентном соотношении, то частота работы ядра была увеличена на 22%, в то время как производительность памяти увеличилась на 12%. Безусловно, плату стоит порекомендовать тем, кто не прочь разогнать свою графическую подсистему. Только вот с шумом вентилятора придется мириться. На максимальных скоростях этот нагнетатель повышает порог весьма существенно. **PG**



ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

В этой рубрике мы не только продолжаем знакомить наших читателей с новинками в области моддинга, но и рассказываем о самых интересных решениях, которые делают жизнь пользователя более комфортной. Зачастую мелочи украшают нашу жизнь – при этом не обязательно что-то делать руками...

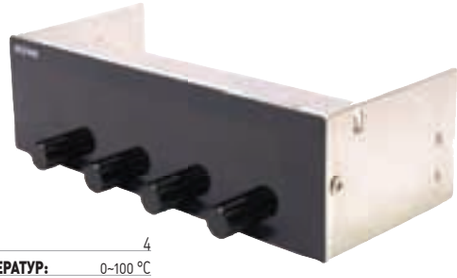
$140

РАЗРЕШЕНИЕ: 240x128 точек
ЦВЕТ: синий (фон), белый (цвет текста)
ОТСЕК: 5.25"
ПОДКЛЮЧЕНИЕ: USB 2.0

ALPHACOOL LCD PANEL

Когда-то давно панели класса LCD были дорогим удовольствием. Сегодня производители стараются их использовать везде, где есть возможность, в частности на материнских платах, видеокартах и других комплектующих. С панелью Alphacool LCD Panel пользователь будет иметь возможность постоянно наблюдать за системными данными, температурой, оборотами нагнетателей и выводить другую, сопутствующую информацию, в частности данные о нагрузке на ядра процессора, в виде графика. Или использовать панель как эквалайзер WinAmp. Вообще, спектр применения ее весьма широк. Программное обеспечение позволяет настроить устройство за несколько минут. В продаже можно найти панели с корпусом черного и серебристого цвета. Сам корпус сделан из алюминия и занимает одновременно два отсека 5.25".

$45



КОЛИЧЕСТВО КАНАЛОВ: 4
ДИАПАЗОН ОПРЕДЕЛЕНИЯ ТЕМПЕРАТУР: 0–100 °C
РАЗМЕРЫ: 63x148.5x42.5 мм
ВЕС: 165 г

SKYTHE KAZE MASTER KM01-BK

Зачастую достаточно сложно подобрать панель, отвечающую за регулирование скорости вращения вентиляторов, которая идеально вписывалась бы в оформление корпуса. Перегруженность лишними деталями порой идет во вред. Компания Skythe представила весьма интересное решение, а именно Skythe Kaze Master KM01-BK. В выключенном состоянии панелька полностью одноцветная – на общем фоне выделяются лишь ручки регулировки. При подаче питания на лицевой панели возникают цифровые данные. В первом ряду отображается скорость вращения нагнетателей, во втором ряду – температура, снимаемая с датчиков, которые поставляются в комплекте. Выглядит в конечном итоге все очень эффектно. Всего доступно четыре канала. Приобрести панель можно в двух цветовых решениях – черном и серебристом.

КОННЕКТОР: четырехконтактный молекс
ЦВЕТ: на выбор
СВЕЧЕНИЕ В УЛЬТРАФИОЛЕТЕ: да
МАТЕРИАЛ: пластик

$2

MOLEX COLORED

Мы все привыкли к тому, что пластиковые разъемы для подключения к приводам и вентиляторам выполняют лишь практическую функцию, идет ли речь об обыкновенных четырехконтактных молексах, или о классических 20-pin-коннекторах. Однако эти пластиковые элементы могут играть важную роль во внутреннем оформлении компьютерной системы. В продаже можно найти любые разъемы необходимых цветов, причем некоторые из них могут светиться в ультрафиолете. Единственное, что может поставить вопрос о покупке, – это потребность в самостоятельном монтаже коннектора. С молексом ситуация обстоит проще всего. Пользователю достаточно отогнуть аккуратно зажимы на разъеме и, помня последовательность проводов, повторить операцию с приобретенным элементом.

$20

ФУНКЦИИ: лампа, вентилятор
ВЫСОТА: ~ 240 мм
СВОБОДНЫЕ USB-ПОРТЫ: 2
ИНТЕРФЕЙС: USB 2.0

USB LAMP

Напоследок стоит рассказать о весьма полезном в быту устройстве – о лампе, которая подключается к свободному порту USB. Фактически она играет и роль USB-хаба. К подставке могут подключаться сменные носители – это очень удобно, особенно если системный блок стоит под столом. Сама по себе лампа может быть совмещена и с другими устройствами. Например, представленный в нашем обзоре агрегат работает вместе с вентилятором. Подключаются они раздельно, так что в запасе следует держать сразу два свободных USB-разъема. Лампа обладает гнущейся стойкой, и пользователь может установить не только высоту, но и направление и угол поворота. В заключение отметим, что ассортимент таких ламп весьма широк и стоят они достаточно дешево.

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до появления нашего издания в продаже. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$325
Материнская плата: ASUS MAXIMUS Extreme (X38, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$332
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-III PC-14400 8-8-8-24-1T (KHX14400D3K2/2G)	$389
Видеосистема: Sapphire HD3870X2 1 Гбайт GDDR3	$430
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$242
CD-привод: Pioneer BDC-202 SATA 5x&5x&12(R9 6)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$169
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$148
Итого:	$2035

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 541 Вт

3DMark'06, Default Settings	16100
3DMark'05, Default Settings	21334
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	114
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	135

Конфигурация мощного компьютера Intel за прошедший месяц практически не изменилась. Не слишком сильно снизились и цены на комплектующие. С этого выпуска мы обозначаем также и расчетное потребление – 541 Вт здесь минимальная мощность БП.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9850 BOX Black Edition (2.5 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$265
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair II Formula (nForce780aSL, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$315
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (KHX9200D2K2/2G)	$92
Видеосистема: Sapphire HD3870X2 1 Гбайт GDDR3	$430
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$242
CD-привод: Pioneer BDC-202 SATA 5x&5x&12(R9 6)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$169
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$148
Итого:	$1575

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 824 Вт

3DMark'06, Default Settings	15379
3DMark'05, Default Settings	20398
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	107
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	135

Новая модификация AMD Phenom X4 не появилась, зато существенно снизилась стоимость на 9850. Также в продаже обнаружилась игровая платформа ASUS M2 Crosshair II Formula.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3.0 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$228
Материнская плата: GigaByte GA-P35-DS3P (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$136
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (KHX9200D2K2/2G)	$92
Видеосистема: Palit GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$194
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$121
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$28
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$752

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 429 Вт

3DMark'06, Default Settings	12502
3DMark'05, Default Settings	18086
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	79
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	85

В средней категории изменений еще меньше. Пропала с прилавков лишь быстрая DDR-память, а потому выбор пал на модули марки Kingstone PC-9200. Значительно снизились цены – теперь средний игровой компьютер стоит $752. И это рекорд!

AMD

Процессор: AMD Phenom X3 8650 (2.3 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, Socket AM2/AM2+)	$199
Материнская плата: GigaByte GA-MA770-DS3 (AMD 770, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$94
Оперативная память: Kingstone 2*1 Гбайт DDR-II PC-9200 5-5-5-15 (KHX9200D2K2/2G)	$92
Видеосистема: Palit GeForce 8800 GT 512 Мбайт GDDR3	$194
Дисковая подсистема: Seagate Seagate Barracuda ES.2 500 Гбайт SATA-II (3500320NS) 7200 об/мин	$121
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10)x/8x&18(R9 10)x/6x/16x&40x/32x/40x	$28
Звук: Creative XtremeAudio	$53
Итого:	$781

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 463 Вт

3DMark'06, Default Settings	11238
3DMark'05, Default Settings	16925
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	81
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	88

Купить AMD Phenom не проблема – в магазинах эти процессоры доступны с различной частотой и разным количеством ядер. Именно поэтому для средней конфигурации выбрали трехъядерный AMD Phenom.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.33 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 2 Мбайт L2, ядро Conroe, LGA775)	$171
Материнская плата: EliteGroup P35T-A (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$85
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$85
Видеосистема: XFX 8800GT 650M XXX 256 Мбайт GDDR3	$179
Дисковая подсистема: Samsung 500 Гбайт (HD501LJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$85
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$25
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$655

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 406 Вт

3DMark'06, Default Settings	9888
3DMark'05, Default Settings	15902
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	67
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	80

Стоимость бюджетной конфигурации упала ниже плинтуса! Надо полагать, что в скором времени она подрастет на сотню-другую долларов, ибо в этот сегмент придет новое поколение графических чипов. Пока же следует довольствоваться разогнанной XFX 8800GT 650M XXX.

AMD

Процессор: AMD Phenom X3 8450 BOX (2.1 ГГц, 4000 МГц FSB, 3x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Toliman, Socket AM2/AM2+)	$164
Материнская плата: EliteGroup A740GM-M rev1.0A (AMD 740G, 2 DDR-II, 24+4 pin)	$60
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (OCZ2N10662GK)	$85
Видеосистема: XFX 8800GT 650M XXX 256 Мбайт GDDR3	$179
Дисковая подсистема: Samsung 500 Гбайт (HD501LJ) 16 Мбайт 7200 об/мин	$85
CD-привод: LITE-ON LH-20A1L SATA 12x&20(R9 8)x/8x&20(R9 8)x/6x/16x&48x/24x/48x	$25
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$623

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 452 Вт

3DMark'06, Default Settings	9034
3DMark'05, Default Settings	14834
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, AF+AA	76
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	70

Бюджетник AMD теперь тоже на трехъядерном Phenom. Потому что дешевле! Да и производительность увеличилась практически в полтора раза. Разница же в стоимости с конфигурацией месячной давности всего $100.

Все цены указаны по состоянию на 9 июня 2008 года

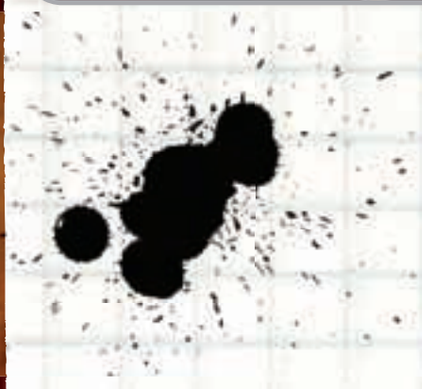
СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

Один из читателей недавно задал вопрос: а не питает ли ведущий рубрики тайную любовь только к одному жанру? Подобное опасение вполне понятно: так получилось, что последние четыре номера трехстраничные материалы были посвящены экшенам. Уверяю, это лишь случайное совпадение. Например, бесспорный фаворит марта – StarCraft. Однако мой коллега Иван Гусев уже писал об этой великой RTS примерно полтора года назад, поэтому выбор пал на Soldier of Fortune. Из всех апрельских релизов наиболее яркой показалась трехмерная аркада Expendable. В мае исполнилось 10 лет Unreal. Не рассказать об этом культовом FPS – сродни преступлению. В предыдущем номере претендентов было хоть отбавляй. Тут тебе и Neverwinter Nights, и Deus Ex, и Diablo 2, и Syberia, но в качестве компромисса выступила Kingpin: Life of Crime.

В этом месяце сомнений насчет того, кому посвятить большую статью, не возникло. Из списка кандидатов явно выделялись три названия: Commandos: Behind Enemy Lines, Jagged Alliance 2 и Max Payne. Но поскольку первая и третья игры в разное время уже становились героями «Ретро», победителем своеобразного отборочного этапа автоматически стало творение Sir-Tech Canada.

Борис Соколов,
ведущий рубрики



JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ

ОПЕРАЦИЯ «РЕСТАВРАЦИЯ»

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Take 2 Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Sir-Tech Canada

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

ДАТА ВЫХОДА
23 июля 1999 года

КОВАРНАЯ ЖЕНА

Когда-то в Арулько царили мир и порядок. Начиная с 1948 года, жители этого небольшого латиноамериканского государства каждые 10 лет голосовали за своего любимого короля Андреаса Чивалдори. В 1988-м правитель решил передать трон сыну Энрико. Чтобы увеличить свою популярность в народе, перед выборами преемник женился на Дейдране Райтман из древней династии румынских королей. Спустя год кто-то отравил старика Андреаса Чивалдори. За убийством стояла коварная Дейдрана, но она сделала так, чтобы все улики указывали на ее мужа. По местным законам невиновного Энрико ожидала смертная казнь, но верные сторонники нового короля инсценировали его смерть, после чего помогли перебраться в Европу.

Власть перешла в руки госпожи Райтман. В еще недавно процветавшей стране с большим запасом золотых и серебряных рудников наступил упадок. Демократическую монархию сменила жестокая диктатура. Все судьи убиты, больницы закрыты, уровень жизни населения упал в 10 раз. Доходы от продажи полезных ископаемых идут на покупку безделушек королеве, тренировку огромной армии и изготовление оружия массового поражения. Малейшее неповиновение карается расстрелом. Угнетенный народ надеялся выбрать нового правителя, но в 1998 году Дейдрана объявила себя пожизненной властительницей Арулько. Движение повстанцев попыталось вступить с угнетательницей в открытую битву, но потерпело сокрушительное поражение. Казалось бы, уже ничто не может спасти эту страну. Но вдруг на политической сцене появляется Энрико Чивалдори. Долгое время он оставался в стороне, но теперь полон решимости вернуть потерянный престол. Экскороль обратился за помощью к наемникам. В качестве задатка он оставил скромную сумму в 45 тысяч долларов, но при этом пообещал, что все доходы от освобожденных рудников пойдут на поддержание войны со сторонниками его жены.

ВЫСОКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Собственно, на этом месте заканчивается душещипательная предыстория и начинается непосредственно игра. Перед тобой открывается экран ноутбука с работающим интернетом. Увы, прочитать свежие анекдоты или скачать пару видеороликов не получится. Ты можешь проверить почту и посетить ограниченное количество сайтов. Лучше всего начать со странички Института изучения личности наемника (I.M.P.). Там ты создашь первого бойца

своего отряда. Достаточно пройти небольшой тест (15 забавных вопросов, на каждый из которых предлагается несколько вариантов ответов), распределить очки опыта между 10 параметрами, после чего подобрать наиболее понравившуюся фотографию персонажа и определиться с его голосом.
Если не желаешь воевать в одиночку, стоит поискать себе напарников в Международной ассоциации наемников (A.I.M.). Стоимость услуг солдат удачи зависит от боевых характеристик, экипировки и срока контракта. Еще одна полезная ссылка – сайт оружейного магазина. Его хозяин готов доставить подержанное стрелковое оружие, боеприпасы и различные полезные предметы в любую точку мира, но при условии, что суммарный вес заказа превысит 20 килограммов. Также в закладках можно найти странички страхового агентства, похоронного бюро и цветочной лавки. Чуть позже с тобой свяжутся представители Центра рекрутов (M.E.R.C.). Выбор у них поменьше и похуже, но в отличие от I.M.P. они не заламывают цены.

ШАГ ЗА ШАГОМ

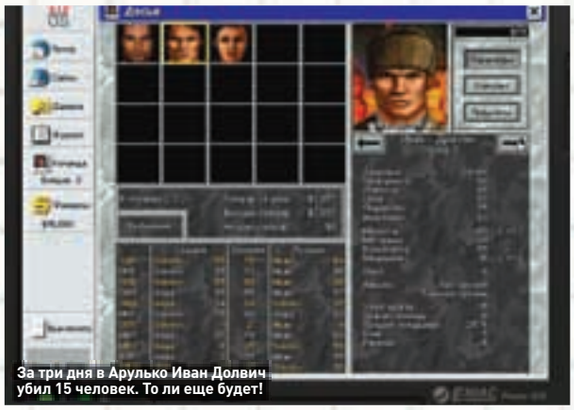
После того как завершатся все подготовительные мероприятия, вертолет высадит твою команду в полуразрушенном городке Омерта, где ты примешь боевое крещение. Кстати, о сражениях. Как только на горизонте появляется противник, игра автоматически переключает режим реального времени в пошаговый. Правила довольно просты. Героям доступно определенное количество очков, которые можно потратить по своему усмотрению. Переход от одной точки к другой, смена позы (лежа, опираясь на одно колено или стоя), запрыгивание на крыши зданий, открывание запертых дверей, перезарядка оружия, метание ножей, броски гранат и, конечно же, стрельба – за каждое из этих действий надо заплатить свою цену.
Уничтожение врагов – отдельная песня: выбираешь одну из трех зон поражения (ноги, грудь или голова), после чего определяешь, насколько точным будет выстрел. Если прицелился на семерку, а не на десятку, не удивляйся тому, что пуля полетит в «молоко». Впрочем, это далеко не единственный фактор, влияющий на точность выстрела. Игра учитывает огромное количество нюансов: модель используемого оружия и патронов (обычные, бронебойные и разрывные), боевые характеристики персонажа, расстояние до цели, архитектуру уровня и еще черт знает что. Физическая модель всякий раз преподносит сюрпризы. В одном случае пуля может срикошетить о стальное ограждение и нанести врагу минимальный урон, а в другом пройти навылет его шею и застрять в теле оказавшегося на линии огня мирного гражданина. Я уже не говорю о разлетающихся на мелкие осколки стеклах и обрушиваемых после взрывов стенах домов. Каждое сражение напоминает лотерею. Предугадать результат нереально.

ЭТО СЛАДКОЕ СЛОВО «СВОБОДА»

Как только убит последний враг, игра вновь переходит в режим реального времени. Можно без опаски пополнить арсенал трофеями. Советую тебе заходить в каждую постройку. Запертые сундуки и двери можно открыть различными способами. Например, вытащить из кармана убитого охранника ключ, выбрать механика с комплектом отмычек или бойца с прокачанным параметром «сила» (очки опыта распределяются автоматически по мере их на-

Засевшего за ящиками врага пришлось выкуривать выстрелом из гранатомета.

Стоимость услуг солдат удачи зависит от боевых характеристик, экипировки и срока контракта.


За три дня в Арулько Иван Долвич убил 15 человек. То ли еще будет!

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Если бы была такая номинация, как «Идеальное продолжение игры», то мы бы безоговорочно присудили ее Jagged Alliance 2. Технологически игра полностью отвечает современным требованиям, а по стилистике и духу она осталась прежней игрой, именно той, которая когда-то столь полюбилась. При этом проект изменился самым что ни на есть кардинальным образом... парадокс, который удалось неизвестным способом изящно и элегантно решить Sir-Tech Canada. За это им низкий поклон и искренняя благодарность.

«Страна игр» №15 (48) 1999, оценка 9.5 из 10

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Jagged Alliance 2 – захватывающая и интересная игра с почти безграничной реиграбельностью, но у нее есть несколько недостатков. Одним из самых очевидных и наиболее болезненных является количество выстрелов, необходимых для того, чтобы вывести врага из строя. Некоторые из противников, прежде чем свалиться на землю, способны выдержать три-четыре попадания в голову. Я могу понять, если бы это были ранения в ноги и в туловище или доктор успел оказать им во время сражения медицинскую помощь, но никто не может продолжать палить с тремя пулями в голове. Снизьте количество выстрелов с четырех хотя бы до двух.

Сайт IGN, оценка 8.5 из 10

КРАСНАЯ АРМИЯ ВСЕХ СИЛЬНЕЙ

Во второй части из нескольких десятков наемников выделяется ветеран Jagged Alliance и Jagged Alliance: Deadly Games Иван Долвич. Бывший советский майор по-прежнему носит шапку-ушанку и обладает высокими боевыми характеристиками. Показатели «здоровье», «проворность» «ловкость» и «меткость» превышают отметку в 90 из 100 возможных баллов. Чуть ниже параметры «сила» и «интеллект», а вот с «медициной» и «механикой» дела у нашего соотечественника обстоят не ахти. Во второй части Иван при найме почему-то не говорит свою знаменитую фразу «Я буду работать на тебя, проклятый капиталист».

Разрывная пуля разнесла голову бедолаги на мелкие кусочки.

копления) и снести замок ударом ноги. Наконец, попросить сапера установить пластиковую взрывчатку или бомбу с часовым механизмом – никто не ограничивает твой выбор.

Свобода действий плюс уникальный игровой мир – вот главные отличительные черты Jagged Alliance 2. Ты можешь идти куда вздумается. Карта Арулько напоминает эдакое шахматное поле: 16 линий по вертикали и 16 по горизонтали. Одна клетка – заранее нарисованный уровень. Итого 256 зон, но на самом деле используется около двух сотен. Часть пространства занимают непроходимые горы и море, хотя кое-где встречаются так называемые уровни-матрешки. Например, в тюрьме есть подземный этаж, а шахты так и вовсе напоминают многослойный пирог.

КЛУБОК СОБЫТИЙ

По ходу развития сюжета тебе предстоит встретиться с сотнями NPC. Некоторые из них сообщают полезные сведения и подкидывают дополнительные задания. Убитая горем мамаша умоляет найти сбежавшего сына, старик просит вернуть на место священную статую, а местный преступный авторитет готов заплатить за нее 20 тысяч долларов. Работник освобожденного аэропорта рассказал, что где-то поблизости скрывается пилот вертолета, готовый доставить отряд в любую точку карты, если захватить все базы ПВО. На некоторых участках водятся кошки-убийцы (кстати, в одном из городков некий делец готов заплатить за их останки неплохие деньги). Если выбрать в настройках фантастический вариант игры, то тебе придется зачистить рудники от чудовищ. В общем, приключений хоть отбавляй. Трех страниц слишком мало для того, чтобы рассказать обо всех ярких эпизодах игры. Первая встреча с мятежниками, покупка священнику выпивки, тренировка ополцев в освобожденных городах, кража денег из особняков, боксерские поединки, поездка на фургончике мороженщика, сражения с танками на подступах к столице Арулько и забавные сценки с участием то и дело раздающей пощечины Дейдраны сплелись с огромным количеством других интересных моментов в клубок.

КОГДА СТАРОЕ ЛУЧШЕ НОВОГО

Даже спустя девять лет после выхода Jagged Alliance 2 способна оторвать молодое поколение игроков от реальности. Одних – на пару-тройку дней, других – аж на несколько месяцев. Все зависит от того, захочешь ли ты изучить каждый уголок виртуального мира и выполнить все второстепенные квесты, или постараешься как можно быстрее вышибить из дворца коварную царицу Дейдрану. Пусть тебя не смущают чересчур низкое разрешение экрана (640 на 480 точек) и двухмерная графика. После пары часов путешествия по просторам Арулько попросту перестаешь обращать на это внимание. Представь себе, что вместо похода на современную выставку в художественной галерее ты идешь в музей полюбоваться старинным творением мастера. Да, время сильно испортило краску, при детальном рассмотрении некоторые мазки кажутся неряшливыми, но в картине есть что-то такое, чего нельзя найти в свежих однообразных поделках. Можно назвать это душой или как-нибудь иначе – неважно. Главное – огромный заряд положительных эмоций, получаемый во время прохождения игры. Увы, шедевры столь высокого уровня сейчас уже не делают. Приходится становиться ценителем антиквариата. **PG**

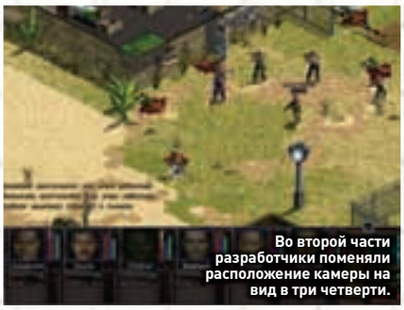
Зачем тратить несколько пуль на врага, если можно ограничиться одним выстрелом в бочки с горючим?

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

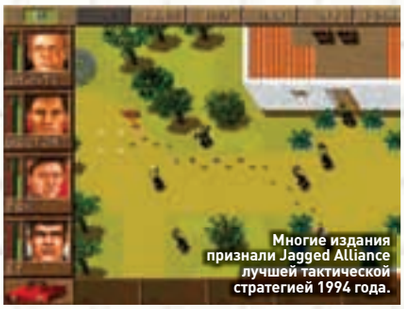
Во всем мире на коробке с игрой было написано Jagged Alliance 2. Российские издатели на этом не остановились и добавили словосочетание «Агония власти». Сделали они это неспроста. Дело в том, что в 1998 году во всех внутренних документах Sir-Tech Canada проект проходил не иначе как Jagged Alliance 2: Feeding Ground, просто со временем вторая часть названия незаметно исчезла. Компания Buka Entertainment провела среди геймеров конкурс на лучший перевод английского варианта. Из множества вариантов жюри выбрало «Агонию власти».

БОГАТОЕ НАСЛЕДСТВО

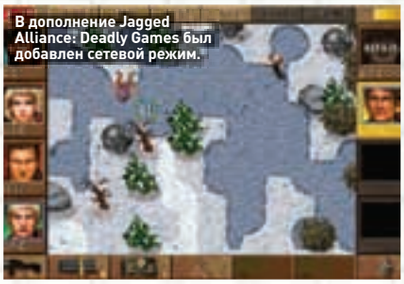
ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ SIR-TECH CANADA



Во второй части разработчики поменяли расположение камеры на вид в три четверти.



Многие издания признали Jagged Alliance лучшей тактической стратегией 1994 года.



В дополнение Jagged Alliance: Deadly Games был добавлен сетевой режим.

МУЖСКАЯ РАБОТА

Когда заходит речь об известных женщинах-разработчиках, в первую очередь вспоминаешь о Роберте Уильямс (Roberta Williams) и Джейн Дженсен (Jane Jensen). Заметный след в развитии индустрии оставила и Линда Кьюри (Linda Currie). Линда стояла у истоков Sir-Tech Canada и участвовала в создании 13 игр от этой компании. В начале 80-х она выступала лишь в качестве тестера, затем стала специализироваться на дизайне уровней, а в XXI веке попробовала себя в качестве продюсера. К сожалению, дебют в новой роли прошел не слишком гладко – ролевка Wizardry 8 стала последним детищем Sir-Tech Canada.

Над Jagged Alliance 3 сейчас работает российская компания F3 Games.

Wizardry 8 съела слишком много времени.

Жизнь хороша и одновременно ужасна тем, что ты никогда не знаешь, что от нее ожидать в будущем. Порой она преподносит приятные сюрпризы и позволяет недавним аутсайдерам выбиться в лидеры, но бывает и наоборот. Во время анонса Jagged Alliance 2 даже самый отъявленный пессимист вряд ли мог предположить, что в 2001 году крепко стоящая на ногах Sir-Tech Canada превратится в банкрота.

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

В далеком 1981 году Роберт Вудхед (Robert Woodhead) и Норман Сиротек (Norman Sirotek) основали в США Sir-Tech Software. За 13 лет компания подарила миру 14 игр. Самые яркие из них – представители ролевой серии Wizardry. В 1994 году после успеха тактической стратегии Jagged Alliance руководители компании решили потратить прибыль на расширение бизнеса. Открывшееся в Канаде новое подразделение стало заниматься разработкой внутренних проектов, а Sir-Tech Software сосредоточилась на издательстве доморощенных игр и поисках перспективных компаний.

С НОГ НА ГОЛОВУ

Канадцы приступили к разработке Jagged Alliance 2 в 1996 году. В июне 1997-го игру анонсировали на проходившей в Атланте выставке E3. Изначально авторы планировали предоставить игрокам возможность выбирать между двумя вариантами: вести сражения в классическом пошаговом режиме или в реальном времени. Во втором случае разрешалось контролировать только одного наемника и взаимодействовать с управляемыми AI напарниками с помощью набора команд: идти, ползти, стрелять и т.д. Однако от этой идеи пришлось отказаться.

К 12 мая 1998 года была готова альфа-версия. Разработчики планировали потратить пару месяцев на отлов багов и затем отправить диск в печать. Но все пошло наперекосяк. 1 сентября из-за финансовых проблем закрылась Sir-Tech Software, и сразу два детища Sir-Tech Canada остались без издателя: долгострой Wizardry 8 и почти готовая к выпуску Jagged Aliiance 2.

Поиски нового партнера отняли почти год. За это время в варезные файлообменники попала немецкая бета-версия, а наши умельцы даже умудрились с помощью «Стилуса» перевести ее на русский язык. Лишь преданные фанаты устояли перед соблазном изучить «пиратку». До сих пор трудно подсчитать размеры нанесенного ущерба. Одни аналитики в своих оценках использовали слово «большой», другие – «огромный».

ПОСЛЕДНИЙ ПАРАД

Бесспорно, это был ощутимый удар, но все-таки не смертельный. Sir-Tech Canada стала банкротом из-за чересчур затянувшихся сроков создания Wizardry 8. О продолжении сериала говорили еще в 1991 году, фактически работы стартовали в конце 1996-го. Авторы несколько раз меняли концепцию и слишком долго экспериментировали с 3D-движком. Buka Entertainment оказалась единственной компанией, которая согласилась издавать Wizardry 8. Но для такого огромного проекта этого было мало. Для завершения игры и поддержания на плаву находившихся на ранней стадии разработки Wizardry 9 и Jagged Alliance 3 требовались солидные капиталовложения, которые могли предоставить лишь крупные западные издательства. Одно время поговаривали о том, что компанию купит Electronic Arts, но что-то не срослось.

К маю 2001 года у Sir-Tech Canada попросту не осталось денег на то, чтобы оплачивать работу 37 сотрудников компании. В середине июля девять человек отправились во «временный неоплачиваемый отпуск». Многострадальная восьмая часть сериала вышла в свет только благодаря энтузиазму разработчиков. Они все-таки нашли в себе силы завершить десятилетний труд, после чего разбрелись кто куда. **PG**

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮНЕ

BRAVEHEART — ДЕВЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based/Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК
Red Lemon Studios
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
31 июля 1999 года

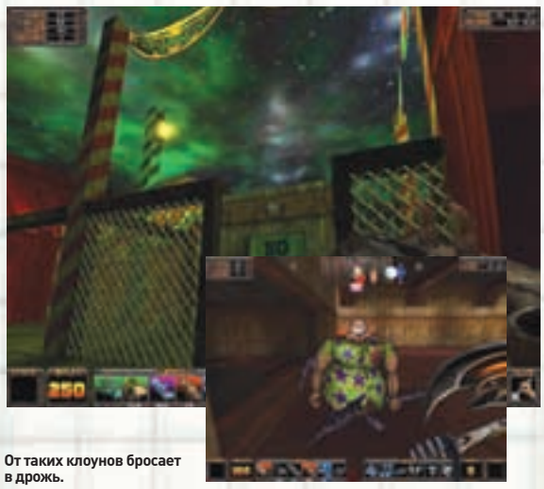
На Braveheart возлагались большие надежды, и дополнительную веру в успех вселяло участие в проекте Мэла Гибсона. Замах был рублевым, а удар получился копеечным. В кино Уильям Уоллас боролся против англичан. В игре нам предлагают возглавить один из почти двух десятков враждующих кланов. Авторы явно перемудрили с микроменеджментом. Вместо того чтобы захватывать новые территории, тебя большую часть времени заставляют возиться со всякой мелочью. Для успешного ведения дел надо было держать в уме сведения о производстве аж четырех десятков ресурсов. И без того скучное руководство экономикой поселения превращалось в настоящее испытание для нервов из-за очень неудобного интерфейса. Не меньше усилий отнимали наем героев-полководцев, подготовка армии, дипломатия и шпионаж. После всех долгих испытаний дело наконец доходило до сражений. В боях участвовали не больше двух сотен человек. Качество трехмерных моделей персонажей оставляло желать лучшего, а целая россыпь багов выводила из себя.

При максимальном приближении камеры на юнитов было страшно смотреть.

KISS: PSYCHO CIRCUS — ВОСЕМЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering of Developers
РАЗРАБОТЧИК
Third Law Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
17 июля 2000 года

KISS: Psycho Circus – The Nightmare Child относится к той категории игр, с которыми интересно повозиться пару-тройку дней, после чего со спокойной совестью стереть с жесткого диска. Разработчики из Third Law Interactive создали FPS в лучших традициях DOOM. Сюжет довольно прост: квартет персонажей должен зачистить четыре уникальных мира (царства земли, воды, воздуха и огня). Эпизоды можно проходить в любой последовательности. Арсенал состоит из 12 видов оружия. Четыре из них доступны каждому герою, остальные восемь поделены поровну – по два на брата. Состарившийся к лету 2000 года движок Lithtech рисовал довольно неплохие декорации и на удивление шустро отправлял на встречу с главным героем все новые и новые орды тупоголовых врагов. Прохождение игры напоминало езду на американских горках, только вместо визга перепуганных соседей по вагончику из динамиков вырывались заводные композиции знаменитой группы KISS вперемешку с предсмертным рычанием убитых монстров.



От таких клоунов бросает в дрожь.

MIDNIGHT CLUB 2 — ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games
РАЗРАБОТЧИК
Rockstar San Diego
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
2 июля 2003 года

Большинство вышедших за последнее время автомобильных аркад повествуют о нелегких буднях стритрейсеров, во многих из них есть ночные соревнования. Удивительно, но еще каких-то пять лет назад поездки по залитым неоновым светом мегаполисам казались диковинкой. У перекочевавшей со второй PlayStation на PC игры Midnight Club 2 попросту не было конкурентов.
Хромированные автомобили с нитрофорсажем, ревущие мотоциклы, проложенные по улицам Лос-Анджелеса, Токио и Парижа лихо закрученные трассы, увлекательный режим «Карьера» и щепотка реализма – вот и весь нехитрый рецепт от Rockstar San Diego. Разработчики постарались разнообразить монотонные заезды. В самый неподходящий момент на пути возникал здоровенный грузовик, на дорогах образовывались пробки или в дело вмешивались настырные копы. Эти и другие заранее срежиссированные сценки увеличивали и без того высокий уровень адреналина в крови.

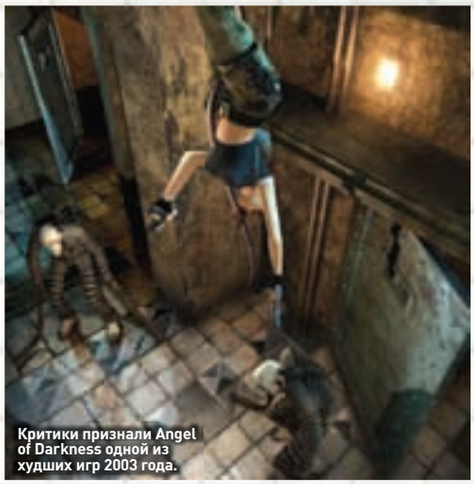
Полицейский не смог вписаться в поворот.

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД

ЧЕРНАЯ ПОЛОСА В ЖИЗНИ ЛАРЫ КРОФТ

После трех лет разработки, в июле 2003 года, экшен Tomb Raider: The Angel of Darkness наконец-то добрался до прилавков и поверг в уныние даже самых преданных фэнов расхитительницы гробниц. Игра студии Core Design была скучна, некрасива и глюкава. Издатель Eidos Interactive прибег к крайним мерам и сменил разработчика серии – с 2003 года делами Лары Крофт заправляет американская Crystal Dynamics.

В том же месяце в кинотеатрах начался показ фильма «Лара Крофт: Расхитительница гробниц – Колыбель жизни». Даже Анджелине Джоли (Angelina Jolie) оказалось не под силу спасти посредственную картину от низких кассовых сборов (в США этот приключенческий боевичок принес всего 65 миллионов долларов при бюджете 120). Глава кинокомпании Paramount не придумал ничего лучшего, как обвинить игру The Angel of Darkness в провале фильма. Не умно.



Критики признали Angel of Darkness одной из худших игр 2003 года.

BLIZZARD ТВОРИТ ЧУДЕСА

То, что в компании Blizzard Entertainment работают настоящие волшебники, – абсолютная истина. Тем не менее многие все равно были удивлены, когда дополнение The Frozen Throne к стратегии WarCraft 3 возглавило североамериканский чарт за июнь 2003 года. Дело в том, что игра вышла только 1 июля! Неужели надувательство? Ничего подобного. WarCraft 3: The Frozen Throne взлетела на первую строчку рейтинга продаж благодаря предзаказам, сделанным армией поклонников игр Blizzard. В целом же TOP 10 за июнь выглядел так:

1. WarCraft 3: The Frozen Throne
2. The Sims: Superstar
3. Star Wars Galaxies
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. The Sims Deluxe
6. Rise of Nations
7. Finding Nemo
8. Star Wars Galaxies Collector's Edition
9. Grand Theft Auto: Vice City
10. WarCraft 3: Reign of Chaos

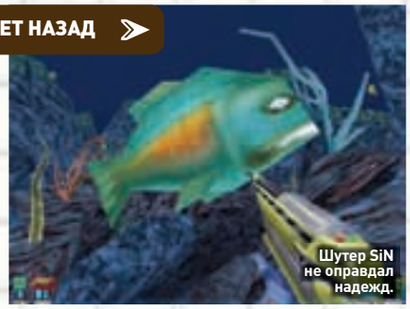
Дополнение Warcraft 3 стало бестселлером еще до релиза.

ВОЛШЕБНИК СТРАНЫ МАКГИ

Гейм-дизайнер Американ МакГи (American McGee) обладает умением с легкостью продавать киношникам концепции своих игр. К примеру, выпустив замечательный сюр-экшен Alice, он тут же продал права на экранизацию игры. В июле 2003 года пара писак – Джон и Эрих Хоберы (Jon & Erich Hoeber) отрапортовали: сценарий Alice готов и студия Dimension вскоре начнет съемки. Увы, этого не случилось. Позже продюсеры подписали на роль Алисы актриску Сару Мишель Геллар («Баффи»), но когда фильм попадет в кино – великая тайна.

Кстати, летом 2003-го МакГи сбагрил права на свой сказочный экшен American McGee's Oz по мотивам «Волшебника страны Оз». Да не кому-нибудь, а знаменитому кинопродюсеру Джерри Брукхаймеру. Между прочим, игру МакГи додевывать не собирается. А вот фильм, возможно, когда-нибудь выйдет.

Алиса серьезно обиделась на киношников.



Шутер SiN не оправдал надежд.

АНИМЕ-ГРЕХ

В июле 1998 года студия Ritual Entertainment выпустила демоверсию своего долгожданного шутера SiN. Ажиотаж вокруг игры достиг межгалактических масштабов. Не удивительно, что проектом заинтересовались люди, далекие от электронных развлечений. Компания ADV Films, специализирующаяся на выпуске аниме в США, решила попробовать свои силы в анимации и предложила Ritual сделать аниме по мотивам SiN. Разработчики без долгих раздумий согласились. Игра вышла осенью и большим хитом не стала. Премьера SiN: The Movie состоялась в 2002 году и осталась практически незамеченной.

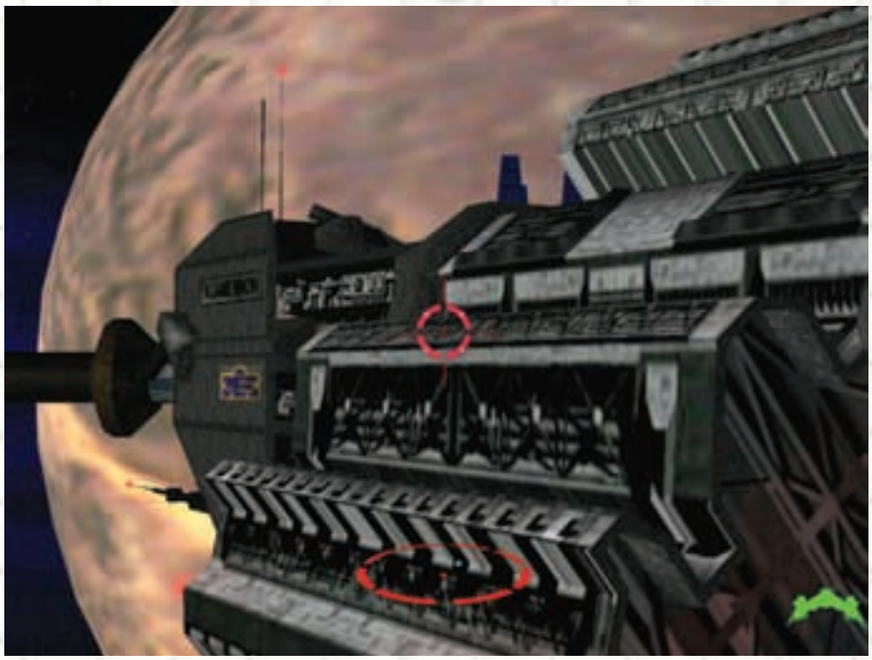
«Коты! Пора на процедуры!»

КОТЫ, БОЙТЕСЬ КЛИФФА!

Один из основателей студии Epic Games Клифф Блезински (Cliff Bleszinski) обратился к геймерам с предложением поучаствовать в довольно идиотском конкурсе. Видимо, после выпуска Unreal Клиффи Би ушел в отпуск и не знал, чем заняться на досуге. В общем, Блезински предложил... сканировать котов. А изображения посылать ему – для оценки. Победителю конкурса на лучший скан были обещаны шутер Unreal с автографом на коробке и несколько «нереальных» сувениров вроде шляпы и футболки. Клифф так увлекся идеей, что впоследствии даже запустил сайт про отсканированных кошек: www.cat-scan.com.

Увы, не все анонсированные игры благополучно доживают до релиза. Порой возьмешь какой-нибудь многообещающий проект на заметку, а через несколько месяцев узнаешь о его закрытии. За последние 10 лет набралось больше сотни таких «мертвецов». Именно им и посвящена новая рубрика «Могильник». Правила довольно просты: первая страница достается наиболее перспективной разработке, вторая – трем менее заметным творениям. Впрочем, возможны изменения. Не стесняйся высказывать свое мнение на форуме нашего журнала на сайте www.gameland.ru.

BABYLON 5: INTO THE FIRE



ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Sierra On-Line
РАЗРАБОТЧИК
Netter Digital, Sierra Studios
ДАТА АНОНСА
1997 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2000 год

Чем популярнее фантастический сериал, тем быстрее он выходит за пределы тесных рамок кинотеатрального или телевизионного формата. Армия преданных фанатов старается не упустить ничего из того, что так или иначе связано с их любимой вселенной: будь то новая линейка сувениров, размещенные во Всемирной паутине незамысловатые фан-фики или осевшие на полках книжных магазинов произведения профессиональных писателей. А еще с понравившимися героями можно встретиться в компьютерных играх. Разработчики брались за многие космические мыльные оперы. Тут тебе и «Флэш Гордон», и «Звездный путь», и «Звездный крейсер "Галактика"». Абсолютный рекорд принадлежит «Звездным войнам». С 1982 по 2008 год на различных платформах вышло более шести десятков электронных развлечений, в том числе перекроенная на новый лад «Монополия» Чарльза Дэрроу (Charles Darrow). Своя фирменная игра могла появиться и у поклонников «Вавилон 5».

1997–1998: ПОЛЕТ НОРМАЛЬНЫЙ

В 1997 году издательство Sierra On-Line заключил соглашение с Warner Brothers. Изначально планировалось, что за Babylon 5 возьмется Netter Digital. Специалисты из этой компании прекрасно разбирались в компьютерной графике (именно они создали спецэффекты для всех 100 эпизодов), но не имели опыта создания компьютерных игр. Вскоре за дело взялась Sierra Studios, а если быть точнее, то одно из внутренних подразделений этой компании – Yosemite Entertainment.

Проект дважды менял свое название. Летом 1998 года к Babylon 5 добавилось двоеточие и словосочетание Space Combat Simulator, а в 1999-м вместо него появилось более короткое Into the Fire. Впрочем, это никак не отразилось на общей концепции. Игра должна была представлять собой космический симулятор с классическим видом от первого лица с нелинейной одиночной кампанией и командными сетевыми баталиями.

Перед разработчиками стояла очень трудная задача: смоделировать почти всю технику из телесериала. Babylon 5 впервые показали публике в начале сентября 1998 года на лондонской выставке ECTS. Зрителям удалось увидеть нарнский крейсер, серповидный истребитель Центавра и несколько других кораблей. Правда, обещанного вида от первого лица не было. Баталии показывали с помощью внешней камеры. По части графики альфа-версия ничем не уступала самому передовому на тот момент космическому симулятору Wing Commander: Prophecy.

1999–2001: ПОТЕРЯ ВЫСОТЫ

Разработка шла полным ходом. В Сети регулярно появлялись свежие скриншоты и видеоролики, в прессе то и дело публиковались многостраничные превью. Первый тревожный звонок прозвучал 22 февраля 1999 года. Генеральный директор Sierra On-Line Дэвид Греневецки (David Grenewetzki) затеял крупномасштабную перестройку. Дело в том, что к концу прошлого века некогда успешная компания превратилась в огромный неповоротливый механизм. В общей сложности в различных подразделениях издательства трудилось более тысячи человек, а доморощенные игры приносили серьезные убытки. Требовалась серьезная встряска. Четыре студии были закрыты (в том числе Yosemite Entertainment), по другим прокатилась волна увольнений. Терпящей бедствие Sierra On-Line пришлось отменить сразу несколько игр: Leisure Suit Larry 8, Space Quest 7, безымянную MMORPG во вселенной «Властелин колец» и дополнение к Quest for Glory 5. Yosemite Entertainment передала незавершенный проект Sector 14 Studios. В теории затягивание поясов должно было пойти на пользу, на практике с каждым новым месяцем финансовая ситуация становилась все хуже и хуже.

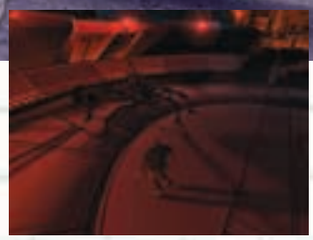
В сентябре на новостной ленте интернет-ресурса The Adrenaline Vault появилась небольшая заметка о том, что Sector 14 Studios больше не собирается сотрудничать с Sierra On-Line. В блиц-интервью программист Дэн Фой (Dan Foy) сказал следующее: «Я надеюсь, что у нас будет возможность завершить начатое с другим издателем».

Разработчики обращались к разным компаниям с предложением выкупить у Sierra On-Line лицензию, но все их попытки спасти свое детище завершились неудачей. 4 октября 2000 года стало официальной датой смерти игры. Спустя год фанаты телесериала смастерили для Freespace 2 мод Babylon 5. Это лучше, чем ничего, но небольшой набор одиночных миссий от любителей для старенького космического симулятора не мог полностью заменить полноценный продукт от профессионалов.

BLACK 9

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Majesco
РАЗРАБОТЧИК
Taldren
ДАТА АНОНСА
2003 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2004 год

В начале 2003 года Majesco анонсировала два футуристических экшена: Advent Rising и Black 9. Первый не снискал в народе популярности и принес издательству одни убытки, а второй так и вовсе не увидел свет. Сценаристы из Taldren придумали довольно интересную завязку: в 2080 году за власть в Солнечной системе сражаются девять группировок. Главная героиня непонятно каким образом умудрилась заполучить задания сразу от нескольких противоборствующих сторон и теперь вынуждена крутиться как белка в колесе. Разработчики собирались скрестить TPS с RPG. В зависимости от выбранной специализации (воин, вор и хакер) игрок мог выполнить одно и то же задание различными способами. В случае успеха происходила автоматическая прокачка ключевой характеристики. Так, воин совершенствовал силу, вор – ловкость, хакер – интеллект. На протяжении 15 уровней героине предстояло посетить несколько планет и сразиться с разношерстными противниками. На довольно симпатичных скриншотах (игра создавалась на базе улучшенной версии движка Unreal Warfare) чаще всего встречались космические десантники и гигантские пауки. В апреле 2004 года на официальном форуме игры появилось сообщение от разработчиков. В нем говорилось о том, что из-за финансовых неурядиц релиз откладывается на неопределенный срок. После двух месяцев безрезультатных поисков денег глава Taldren Эрик Бетке (Erik Bethke) был вынужден объявить свою компанию банкротом.

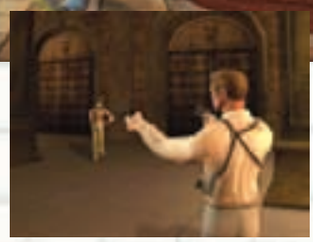


Продай Majesco права на игру, как это случилось с The Darkness, глядишь, был бы еще один хит.

GOOD COP BAD COP

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Revolution Software
РАЗРАБОТЧИК
Revolution Software
ДАТА АНОНСА
2001 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2002 год

За несколько дней до заседания суда мафиози похитили особо важного свидетеля. Дело поручили детективу убойного отдела Бену Келлману. По ходу развития событий герою придется несколько раз сделать для себя нелегкий выбор. Что важнее: торжество справедливости или неукоснительное соблюдение буквы закона? Всадить ли в негодяя всю обойму пистолета, или подарить ему жизнь за решеткой? Постоянно возникающие моральные дилеммы и яркие экшен-сцены должны были стать визитной карточкой Good Cop Bad Cop. Выбивание дверей ногой, погони на крышах небоскребов и, конечно же, перестрелки. В одном из эпизодов на героя нападали сразу аж 15 противников! До сих пор неизвестно, что послужило причиной смерти столь интересного проекта. Обычно игры закрывают по двум причинам: недовольство издателя низким качеством продукта или нехватка денег на завершение проекта. Довольно часто второе следует за первым. Похоже, с Good Cop Bad Cop случилось что-то другое. Глядя на послужной список Revolution Software, понимаешь, что столь маститые разработчики попросту не могли позволить себе тратить время на откровенную ерунду. Сообщения о финансовых проблемах в новостях не встречали. Так почему в конце 2002 года игра отправилась на свалку истории? Сотрудники Revolution Software не могли вести сразу два крупных проекта, поэтому все силы были брошены на создание более перспективной, по мнению руководства, Broken Sword: The Sleeping Dragon.



Бен Келлман даже внешне напоминает героя Broken Sword – движок ведь тот же.

LOST LEGION

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Отсутствовал
РАЗРАБОТЧИК
ZZICT Entertainment
ДАТА АНОНСА
2001 год
ДАТА ЗАКРЫТИЯ
2002 год

Предугадать судьбу той или иной игры очень трудно. Бесспорно, скриншоты и видеоролики говорят о многом, однако на их основе можно ставить только предварительный, но никак не окончательный диагноз. Сколько раз бывало гладко на бумаге, да забывали про овраги, или, наоборот, гадкие утята со временем превращались в прекрасных лебедей. Взять хотя бы Max Payne. Первые графические материалы из творения Remedy Entertainment казались страшнее атомной войны. Увы, с Lost Legion все было ясно с первого взгляда – сотрудники молодой компании ZZICT Entertainment явно взвалили на себя непосильную ношу.

Горстка голландских разработчиков-дебютантов искренне надеялась в кратчайшие сроки создать футуристический FPS. Игрок должен был отстреливать толпы инопланетных чудовищ и параллельно руководить действиями пятерых напарников. Поначалу все шло гладко. Программист написал движок Iridius Encounter, дизайнеры смастерили несколько пробных уровней. ZZICT Entertainment удалось разместить материалы о своем творении во многих авторитетных игровых изданиях, но ни одна из компаний не захотела вкладывать в проект свои деньги. Силы энтузиастов постепенно иссякли, команда распалась. Единственное напоминание о Lost Legion – оставшиеся с той поры страшненькие скриншоты и концепт-арты.

Интересно, сколько разработчиков вдохновлялось «Звездным десантом» Пола Верховена?

Всем привет! И снова с вами внебрачный сын Евгения Петросяна и обладатель Гран-при конкурса уличных клоунов «Сизый нос» – Иван Гусев. Рад нашей новой встрече. Прежде всего хочу поблагодарить всех, кто откликнулся на просьбу слать больше писем. Некоторые, кажется, даже всполошились: дескать, неужели почтальоны совсем перестали заглядывать в редакцию Правильного? А добрая Аня Филиппова aka Лариэль написала в утешение: «То, что ваш читатель вам не пишет, еще не значит, что он вас не любит. Спасибо за замечательный журнал!» И тебе счастья в браке, Анюта. Но, правда, волноваться не из-за чего. После моего майского обращения к читателям фэны Правильного взялись за ум и буквально завалили нас электронными письмами. Их пришло столько, что для этого выпуска «О наболевшем» пришлось устроить настоящий почтовый геноцид. Не многие письма прошли жесткий отбор. На остальные, возможно, отвечу в следующих номерах. Всем огромное спасибо!
Ну, стартуем!

ПРАВДА ЛИ, ЧТО ПАРНИ БОЯТСЯ ГЕЙМЕРШ, И ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ НЕДОИГРЫВАЕШЬ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, мой самый-самый любимый журнал на Земле! Как это ни странно, вам пишет девушка. И пишет она о наболевшем.
Хотелось бы затронуть изъезженную вдоль и поперек тему о том, почему многие представительницы прекрасного пола не увлекаются играми. Проблема в том, как это увлечение воспринимают люди. Мой пример: стоит только сказать, что ты знаешь, какие виды оружия носит с собой Hitman, или что ты прошла Call of Duty 4, как сразу у всех глаза на лоб лезут. Подружки на тебя смотрят как на инопланетянина, не понимая вообще, о чем речь-то, а пацаны... Доказано личным опытом, что парни, слыша о такой девушке, сразу делятся на две группы. Первая группа говорит тебе в лицо: «Ой, да что ты понимаешь!?» или «Да тебе и Tetris не по силам!» Обидно. Вторая группа – это люди, которые начинают тебя бояться. Замечено, что, как только в моих руках появился ваш журнал и диски с играми, некоторые стали меня игнорировать и почему-то больше со мной не разговаривают. Странно. Из-за этих причин и убывает численность девочек-геймеров. Во многом виноваты окружающие. Согласны?

Ваша постоянная читательница Neffy

Ну, во-первых, ничего странного, что нам пишет девушка, нет. Письма от дам приходят в редакцию ежемесячно. Большинство из них, правда, любовного содержания и адресованы Андрею Теодоровичу (увы, женат и с дитем), но нередко попадаются тексты по существу – то есть про игры. Если бы моя супруга знала назубок арсенал 47-го, прибавился бы еще один плюс к ее многочисленным достоинствам. Но, увы, это не так. Недавно, кстати, выяснил, что любовь всей моей жизни считает, будто бы Grand Theft Auto и GTA – это разные серии.

Возможно, Neffy, некоторых парней действительно отпугивает твоя осведомленность в играх. Но, скорее всего, это от неуверенности в собственных геймерских способностях. Попробуй назначать наглецам стрелки: «Call of Duty 4. Сегодня в девять вечера на сервере X. Приходи, если не трусишь». Уверен, многие парни будут приятно удивлены твоей любовью к играм. Только не зацикливайся. Я вот почему-то живо представляю себе кавалера с букетом тюльпанов, признающегося тебе в своих чувствах.

- Милая Neffy, тот день, когда мы встретились, я не забуду никогда!
- И я тоже. Шесть часов подряд тогда в «Контру» рубилась, аж глаза слезиться начали.
- Я увидел вас и понял: никого красивее на этой планете нет.
- А скажи, я похожа на Ларку Крофт. Скажи, а? Вот, смотри, у меня вот с собой вырезка из журнала с ее артом... Зацени. Да не на сиськи смотри, на глаза! Ну ведь вылитая я.
- Neffy, я давно хотел тебе сказать... Я... Я... Я лю...
- Опа! Девять вечера! А мне в десять в рейд. Гильдия не простит, если опоздаю. Ну все, пока, я побежала...

Это ведь все не про тебя, Neffy? Я так и думал. Не комплексуй, играй.

Привет, редакция крутого журнала «РС ИГРЫ». У меня к вам лишь один вопрос – про онлайновые игры. В июне 2006 года вы выложили на диск клиент «Линейки», и с того дня больше не было никаких клиентов. А ведь вы пишете о многих играх, о той же «Пиратии», «Властелине колец Онлайн», Tabula Rasa, Requiem Online. Неужели не можете выложить их клиентики? Ведь так приятно вместе со всем вкусным на диске получить еще и онлайновую игру. Пусть даже они будут не на каждом диске.

Ваш читатель BES@666

Привет, Бес. Неужели у вас в преисподней до сих пор нет широкополосного интернета? Ты уж поговори с главным, разъясни ситуацию. Ведь клиент той же «Пиратии» – чуть больше 400 мегабайтов и без проблем выкачивается за пару часов. В отличие, кстати, от многих других MMORPG, клиентская часть которых весит 3–4 гигабайта. Нам зачастую банально жалко места на DVD-приложениях к журналу. Впрочем, если есть спрос, будут и предложения – так, на диске к этому номеру обосновался клиент Perfect World.

Привет всей редакции журнала «РС ИГРЫ»! У меня возникла пара вопросов.
1. Я не понимаю политики издательства «Софт Клаб». Почему они продают свои продукты по цене 1000 с плюсом рублей? Я, как обычный русский геймер, не могу себе позволить покупать несколько таких игр в месяц, как покупаю обычно. Ну вот, к примеру, «Акелла» или «Новый Диск» – игры, переведенные этими компаниями, стоят около 300 рублей. А что «Софт Клаб»? Я хочу поиграть в Hellgate: London или Crysis, но не готов выложить по тысяче за каждую. Видимо, у «Софт Клаб» есть обоснования для подобных высоких цен. Но какие?
2. Последнее время я не вижу симуляторов охоты. Может, они вымерли? Я помню, как буквально год или два назад симуляторов охоты хватало, а сейчас днем с огнем не сыщешь... Что ж, жаль, а я помню, как я играл в Hunting Unlimited 4 и Cabela's Big Game Hunter: Alaskan Adventure... В первой не было свободы действий, просто определенные ситуации, но тем и веселее. Во второй чего только не было, даже гонки на санях... Неужели сегодня все это интересно только единицам? Я сильно сомневаюсь.

С большим уважением, Иван Матушкин

О стоимости игр ты, Иван, лучше бы спросил не нас, а пиарщиков «Софт Клаба». Они бы тебе в два счета объяснили, как складывается цена продукта. Сколько запросил западный издатель, сколько нужно российскому дистрибьютору, дабы не пойти по миру, в какую сумму обошлась качественная локализация, сколько сверху накинул продавец, пытающийся втюхать тебе Crysis за 1000 рублей (и Crysis, и Hellgate: London можно без проблем найти и за 799 рублей).
Мы уже неоднократно писали о том, что цены на игры в России будут расти, постепенно приближаясь к европейским. Продажи консольных проектов у нас потихоньку увеличиваются, и издатели видят: русские могут платить и по 1800–2200 рублей. Неохотно, но могут. Не забывайте и об инфляции – 300 рублей три года назад и 300 рублей сегодня – совсем разные деньги. И вот уже тихой сапой и горячо любимые тобой «Акелла» или «Новый Диск» поднимают цены. Ну смешно же просить за мировой бестселлер Assassin's Creed 10 баксов! А за великолепную «King's Bounty: Легенда о рыцаре» мне лично совсем не жалко отдать 500–600 рублей. Ребята из студии Katauri Interactive три года работали на совесть и заслужили мою финансовую признательность до последней копейки.
И пусть King's Bounty будет единственной игрой, купленной за месяц, не жалко. Лучше провести несколько недель с одним, но качественным проектом, чем с пятью «трэшаками». Пора становиться привередливым, Иван.
Все больше игр выходит в разных изданиях (jewel, DVD-бокс, подарочное, коллекционное), и ты можешь выбрать, какое из них тебе по карману. Все равно дороговато? Тогда подожди несколько месяцев – как только спадет ажиотаж, снизится и цена. Кроме того, не за горами появление в России легального проката игр.
Вот, пожалуй, и все, что мне хотелось сказать по проблеме ценообразования в российской игровой индустрии. Перехожу к вопросу №2: куда пропали симуляторы охоты. Нет, они не вымерли. Просто спала мода на них, начатая в 1997 году игрой Deer Hunter (ее популярность была столь велика, что большим хитом стала даже пародийная Deer Avenger, в которой олень отстреливал охотников). Но не волнуйся, охотничьи симуляторы не перестали делать. Не так давно появилась Hunting Unlimited 2008 (правда, откровенная халтура, но если очень хочется...), не за горами релиз Hunting Unlimited 5. Да и серия Cabela's Big Game Hunter вовсе не завершена. Наберись терпения, Иван. Еще поохотишься на оленей. Бэмби, будь осторожен!

Приветствую, дорогой мой журнал «РС ИГРЫ». Пишет вам парень из красивейшего города на Неве – Санкт-Петербурга! Вначале бы я хотел поблагодарить Ивана Гусева. Да-да, именно вас, Иван! Я бы хотел отметить и похвалить именно вашу манеру ответа каждому читателю, так как вы всегда отвечаете хорошим литературным языком, по-доброму и без злости, даже ес-

О НАБОЛЕВШЕМ

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

ли письмо недоброе. А самое главное, что вы, Иван, обладаете прекрасным чувством юмора, из-за чего я, купив свеженький выпуск журнала, всегда начинаю чтение с «Почты». За это вам огромное спасибо!
Но извините, я немного отвлекся, сейчас, собственно, и будет задан вопрос. Вы знаете, я бы хотел спросить, а как вам кажется, выйдет ли в наш век... ну или хотя бы вообще за все существование игр (пока не наступит конец света) идеальная во всех аспектах игра для любого (!) геймера, которая будет подсаживать даже людей, никогда и не игравших в электронные игры. Вот такой вот мощный наркотик. Ведь даже та же Call of Duty 4 не всех геймеров порадовала, нашлись и те, кто в ней разочаровался. Или вот я помню, когда еще в далеком 2003 году прошел до конца первого «Принца Персии», то пришел в такой восторг. Я стал преданным фэном этой серии, как мне кажется, до конца жизни, хотя игру эту, признаюсь, не ждал, да и не слышал о ней ничего до этого. А вот Assassin's Creed от той же «Юби» у меня дикого восторга не вызвала. До хита, ей-богу, недотягивает! Жаль.

Один из самых преданных поклонников журнала «РС ИГРЫ» VenomIK

Вначале бы я хотел поблагодарить Веномика. Да-да, именно вас, Веномик! Я бы хотел отметить и похвалить именно вашу манеру лести в адрес ведущего рубрики «О наболевшем». За это вам огромное спасибо! Дать, что ли, вам «Письмо номера»? А вот не дам! Ха-ха, такой уж я юморной парень.
Что касается вопроса об идеальной игре... Да, конечно же, она возможна, но не раньше, чем выйдет идеальный фильм, которой посмотрит все население планеты, и появится идеальная книга (даже дети будут читать ее первой, раньше «Курочки Рябы» и комиксов о Скуби Ду). По моим прогнозам, подобное единодушие наступит после того, как некий злой гений изобретет адскую машину и превратит всех людей в стадо безмозглых рабов. Чур, идентификационный номер 307739898 – мой.

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР». Недавно посмотрел «шедевр» от Уве Болла Postal.
Фильм оказался настолько пошлым (почти во всех эпизодах мелькают фаласы (авторская орфография сохранена. – Прим. ред.) и полуголые телки) и грязным! Человек, который посмотрит ЭТО и который не играл в Postal, подумает, что и игра выглядит так же.
Хотя один момент в фильме мне понравился – эпизод, где Винс Дези стреляет в Уве Болла. И все же лучше бы Уве завязал с большим кино и занялся съемками бразильских мыльных опер. Думаю, в этой области у него будут ОГГГГРОММММНЫЕ успехи.

С уважением, Mouser

P.S. Фильм просто г!@но

Лично я Postal пока не смотрел. Уподобляться американским тележурналистам, ругающим Mass Effect за порнуху, не поиграв в игру, не хочется, поэтому промолчу о художественных ценностях новой картины Болла. С другой стороны, первоисточник мне хорошо знаком, и, уж простите, фэны, за откровенность, серия Postal убога и не заслуживает и десятой части того внимания, коим награждена. Уве Болл и Винс Дези, на мой взгляд, близнецы-братья. Оба мастера эпатажа и черного пиара, оба понимают, что дурная слава – это тоже слава, оба пытаются представить себя невинно пострадавшими борцами за идею (долой ханжество, даешь свободу творчества!), хотя в глубине души наверняка понимают, что занимаются самообманом. Жестко я высказался, а? А вот так-то! Почему Уве с Винсом можно, а мне нет?
Черт с ним, с этим Postal. Назло всем «увеболлам» ситуация с экранизациями игр потихоньку меняется в лучшую сторону. Вон режиссер «Пиратов Карибского моря» Гор Вербински надумал снимать BioShock. Ну разве не умница?
P.S. Хотел бы я посмотреть мыльную оперу, снятую немецким «гением». Что-нибудь про вампиров и зомби в духе «Ромео и Джульетты».

Здрасьте, «РС ИГРЫ». Пишу вам из города Москва. Некоторые сетуют на то, что многие игры не переводят на русский, а делают только субтитры. Расскажу вам одну историю... В некоем городе М жил дядько О. Он ходил в школу и ничего не понимал в английском языке. А потом вышла игра, назовем ее TEC 4 O. Этот дядько прошел ее вдоль и поперек, а когда он пришел в школу после прохождения этой игры, он знал английский так хорошо, что написал контрольную на четыре с плюсом. Вот так-то! Не всегда надо переводить игры.

С оччень большим приветом 0verkiller

Дядько 0verkiller рассказал весьма поучительную историю. На личном опыте подтверждаю: игры позволяют здорово подтянуть английский язык. Ты берешь словарь в руки не ради оценки в четверти, а потому, что это нужно тебе самому. Поленишься и не поймешь цели миссии – или пропустишь хорошую шутку, или не въедешь в сюжет.
Лично я, если есть выбор, всегда устанавливаю игру на английском. И терпеть не могу русскую озвучку. Нет, локализаторы, конечно, молодцы и зачастую приглашают очень неплохих актеров, но озвучка все равно получается... э-э-э... комп-

ромиссной. Суди сам: норвежская компания Funcom использовала для адвенчуры Dreamfall: The Longest Journey больше сотни голосов. Русская же версия озвучена дай бог 10 актерами.
Кстати, за рубежом многие иностранные игры и фильмы не дублируются. Только субтитры. И представьте себе, никто не жалуется. В Швеции любой подросток на хорошем английском мог объяснить мне, как добрести до ближайшего стриптиз-бара. Другой любопытный пример: StarCraft – без пяти минут национальный спорт Южной Кореи. Протоссы и зерги там красуются даже на пачках чипсов. Тем не менее эта игра никогда не переводилась на корейский! И опять-таки никто не жалуется.
Учите английский, господа. Впечатления от The Elder Scrolls 4: Oblivion рано или поздно поблекнут в вашей памяти, а знание языка останется. И вы об этом точно не пожалеете.

Приветствую редакцию Правильного, а также всех правильных читателей. Всегда хотел сказать, что первым делом, когда покупаю ваш журнал, открываю рубрику «О наболевшем». Открыв майский номер, я запаниковал! Ванька Гусев жалуется, что мало пишут или пишут, но о чем? Суть трех писем была в том, как плохо иметь писишник, ведь его надо постоянно апгрейдить и игры выходят на нем позже всех. Или некий LostGhost пишет о том, что нашел девушку и игры отправил на пенсию. Я тоже с возрастом меньше играю, но не потому, что надоело, а потому, что времени не хватает. Да и с деньгами напряг. Я деньги коплю на то, чтобы иной раз сводить свою девушку в кино или кафе. Но знаете, что сделала моя девушка, когда узнала, что я ради нее недоигрываю? Она заказала мне десяток правильных игр. Правильная девушка!

С уважением, ваш постоянный читатель из Владивостока Ромич

Да, побольше бы таких правильных девушек! Надо как-нибудь придумать, как наладить их серийное производство. Эх, мечты, мечты…
Мне вот только интересно, Ромич, как ты дал понять своей даме сердца, что недоигрываешь ради нее? Обязательно расскажи в следующем письме, а то мне на ум только всякие абсурдные сценки лезут.
– Дорогой, что-то ты в последний месяц погрустнел. Похудел. И откуда взялся этой седой волосок в твоей шевелюре? Ладно, собирайся, пойдем на «Секс в большом городе». Этот фильм тебя немного развлечет.
– Яхонтовая моя… Даже не знаю, как сказать, но, может, ты сходишь в кино с подружками, а я останусь дома и чуток поиграю?
– Бог ты мой! Я все поняла! Неужели ты из-за меня недоигрываешь?
Тут Ромич прячет лицо в ладони, дабы скрыть слезы.
– Прости меня, дорогой. Я была такой эгоистичной. Куплю-ка я тебе хорошую онлайновую игру.
– (Сквозь рыдания) Age of Conan...
– Что?
– Age of Conan купи, говорю. Только что вышла.
– Хорошо, хорошо, милый, обязательно куплю. Господи, какой я была дурой!
Занавес.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Здравствуйте! Я окончил школу и хочу связать свою жизнь с игровой индустрией. Хочу, например, писать сценарии и сюжеты к играм!!! Скажите, какую профессию мне необходимо получить (где и на кого отучиться), чтобы осуществить свою мечту?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

На сайте dtf.ru есть раздел вакансий, где перечислены профессии, востребованные в отечественной игроиндустрии. Выше всего спрос на программистов и моделлеров.
Сценаристу же необходимо уметь как минимум грамотно писать, так что не помешает филологическое образование. А еще лучше – литинститут.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

У меня к редакции такой вопрос. В свое время я с большим азартом рубился в Medal of Honor для старушки PS One. И вот буквально на днях наложил лапы на PC-версию этого без преувеличения шедевра от 2015 Inc. – Medal of Honor: Allied Assault. Не планирует ли уважаемая редакция посвятить этой игре несколько страничек рубрики «Ретро»?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Игры в «Ретро» сейчас подбираются по простому принципу – игра должна была выйти в этом месяце. В этом номере, значит, про июльскую пишем. A Medal of Honor: Allied Assault вышла в январе 2002-го. Придется подождать.

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №7
АДСКОЕ ПЕКЛО

ПРИЗ

Видеокарта GSE86GTS
от компании Chaintech

www.chaintech.ru

«Жара плавит асфальт. Жара размывает стекла. Жара затекает в глаза, уши, ноздри. Жара залепляет сердца. И только когда на смену жаре придет долгожданный дождь, когда вода бурными потоками понесется по улицам, когда люди разбегутся по своим квартирам и спрячутся по подворотням, тогда наступит долгожданное облегчение...»
Как у «Кровостока» – «не помню, откуда помню» этот отрывок, но именно он всплывает в памяти сейчас, когда дружный коллектив нашей редакции сходит с ума от жары в душном офисе вторые сутки подряд. Ничего не попишешь, боги ниспослали нам очередную сдачу. Душно, жарко, ну просто адское пекло... Адское пекло? А что, отличная тема для очередного «бестшота»! Пришли нам скриншот, который лучше всего, на твой взгляд, раскрывает сущность этого страшного словосочетания, и стань обладателем новехонькой GeForce 8600GTS!

КОНКУРС

эволюция

Согласись, прикольно наблюдать, как со временем меняются люди, которых ты когда-то знал. Твоя школьная любовь – где она сейчас? Скорее всего, все там же, где и раньше, только у любви пара новых подбородков, выводок детей и купленная в кредит Toyota, на фоне которой выполнена треть фотографий. Об этом тебе поведали «Одноклассники.ру». А что сейчас творится с героем твоей любимой компьютерной игры, пройденной лет эдак десять назад? Вряд ли он умер, скорее просто переоделся, пережил несколько пластических операций и, возможно, даже сменил пол.

Пришли нам серию скриншотов (от трех до десяти) с героем любимой игры, который, разумеется, от серии к серии несколько меняется. Выиграет тот, кто покажет самую длинную и неожиданную «эволюцию».

Единственное ограничение – не надо присылать нам Лару Крофт! Да, это самый легкий пример, но есть же герои и поинтересней, пусть и лишенные столь обворожительного бюста...

Ответы принимаются по адресу evolution@pc-games.ru до 1 августа 2008 года.

ПРИЗЫ

Kingston TECHNOLOGY

1-е место:
– 4 плашки памяти Kingston Hyper DDR3 (1Gb)
– Флеш-карта Data-Travel 2Gb

2–е место:
– 2 плашки памяти Kingston Hyper DDR3 (1Gb)
– Флеш-карта Data-Travel 2Gb

3-е место:
– 1 плашка памяти Kingston Hyper DDR3 (1Gb)

КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд составлен полностью на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Один из самых первых проектов Monolith – неплохой экшен об огромных роботах, выдержанный в аниме-стилистике.
4. Разработчик Mobile Forces и Hostile Waters: Antaeus Rising.
6. Слот на материнской плате.
9. Известнейшая серия симуляторов гражданской авиации от Microsoft (аббревиатура).
11. Юнит-маг у орков в Warcraft 3.
15. В этом городе развивались события всех трех частей неплохого survival horror-экшена шестилетней давности от ныне не существующей студии Gathering of Developers.
16. Залежи этого ресурса никак не могут поделить противники в Command & Conquer: Red Alert.
17. Отечественная компания – локализатор и издатель в одном лице. Выпустила на территории России все серии Heroes of Might & Magic и обе части Jagged Alliance.
18. «Чемоданчик счастья», ради которого наш герой отправился в опасное путешествие по миру Fallout 2.
21. Это гордое имя носила зверски убитая шефами Electronic Arts десятая часть Ultima.
23. Фамилия главного героя The Punisher.
25. Задачка для квестовиков-ветеранов: постарайтесь вспомнить, как звали терминатора, который охотился на Роджера Вилко из-за неуплаты по счетам компании Gippazoid.
27. Умение в Vampire: The Masquerade – Bloodlines открывать различные диалоговые опции.
32. «Тормоз» сетевого подключения. Вечный враг любого онлайнового геймера.
34. В этой цветовой палитре работают все мониторы (аббревиатура).
35. Главный злодей в Manhunt (часть имени).
37. Класс мощнейших гоночных машин.
38. MMORPG-термин, обозначающий предметы, выпавшие из убитых противников или открытых сундучков.
39. Одна из самых скоростных тачек в GTA3. Ее реальным прототипом является Maserati Cambicorsa Coupe.
43. Этот агент – извечный враг Нео как в фильме, так и в игре Enter the Matrix.
46. Западное название безбашенных гонок «Тормозилки».
48. Класс в RPG, специализирующийся на общении с силами природы.
49. Один из ключевых персонажей первой «Сибири».
50. Самый известный игровой долгострой от 3D Realms, который совсем недавно «восстал из мертвых».
51. Линейка хоккейных спортивных симуляторов от EA Sports.
52. Святой отец из Broken Sword 2: The Smoking Mirror.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2. Священная гора Ночных эльфов, на которой они прожили несколько тысяч лет после первого вторжения Пылающего легиона.
3. Вначале Американ МакГи эксплуатировал «Страну чудес» Льюиса Кэрролла, затем взялся за произведение Фрэнка Баума... В какой сказочной стране должны были происходить события новой игры маэстро? (На данный момент проект заморожен.)
4. Этим шекспировским именем назван один из сюжетных симов в The Sims 2.
5. Жанр игр от первого лица (аббревиатура).
6. Наш верный электронный помощник на мрачных просторах Doom 3.
7. Непременный атрибут персонажа в большинстве RPG, следующий сразу после Health.
8. Этот сердцеед и любимец женщин прославился своим горячим темпераментом еще в начале 90-х. Совсем недавно сотрудники High Voltage Games вернули племянника «старичка» на экраны наших мониторов.
10. Имя главного героя Chaos Legion.
12. Крупнейший город в первой Fallout. Три буквы, посередине U. Это не то, о чем ты подумал.
13. И вновь вопрос по Syberia: четвертая по счету локация, следующая сразу после Komkolzgrad.
14. Это нам приходится выполнять в любом тактическом экшене (слово в единственном числе).
15. Создатели игры из вопроса №46 по горизонтали.
19. Уставшая от жизни наставница и опекунша в Star Wars: KotOR 2.
20. **** Police – неплохой симулятор ОМОНа от Zono.
22. Известнейший земляной червь игровой индустрии, созданный Дейвом Перри.
23. Режим игры, где перед командами ставится цель принести вражеский флаг на свою базу (аббревиатура).
24. Первая игра из серии Total War.
26. Freedom Force vs. The Third *****.
28. Телефон-приставка от Nokia. Пожалуй, один из самых громких провалов в истории гей-индустрии.
29. Эта разновидность монстров встречалась нам во всех частях Doom.
30. Замечательная экшен/стратегия 1998 года от Rage Software. В России была издана в 2003 году компанией «Медиа-Сервис 2000».
31. Один из крупнейших мировых производителей видеоадаптеров и материнских карт.
33. Бог эльдаров во вселенной Warhammer 40k.
36. Разработчики Star Wars: KotOR 2 и Neverwinter Nights 2. Делают свою работу хорошо, но порой чересчур торопятся.
40. Игровой режим в House of the Dead.
41. Западное название квеста от Frogwares – «Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки» (одно из слов названия).
42. Присутствует почти во всех экшенах и вызывается клавишей ~ (тильда).
44. Назовите самую скоростную и производительную геймерскую память от Kingston.
45. Главный герой лучшего квеста от Lucas Arts – Full Throttle. Этого байкера-милашку мы еще не скоро забудем.
46. Где работает главный герой неплохого GTA-клона True Crime Ник Кэнг (аббревиатура)?
47. Класс в Team Fortress.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_55@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 августа 2008 года включительно.

ИТОГИ КОНКУРСА

COMIX ZONE

Творческие конкурсы привлекают наших читателей куда меньше, нежели обычные шарады и «отгадайки». Оно понятно – набрать пару строчек «механического» текста легче, чем что-то нарисовать (сочинить/придумать/сфотографировать) самому. Но, если честно, наверняка многие из вас хотели бы увидеть на страницах Правильного не только свое имя, но и собственный креатив – друзьям на радость, врагам на зависть. В этом месяце такую возможность получил МИХАИЛ ШУНИХИН из Твери, выиграв в конкурсе COMIX ZONE, где требовалось создать собственный комикс по Lineage 2.
Классная идея обыграть детское стихотворение С.Я. Маршака получила не менее достойную реализацию. Вышло остроумно, красиво, прикольно! Участники конкурса неплохо постарались, особенно понравилась работа некоего 121 cerg «Змей Горыныч». Итак, наши творческие победители:

1. Михаил Шунихин, Тверь
2. 121 cerg (cerg121@****.ru)**
3. Пашка (reader92@**.ru)**
4. Иван Соколов, Пермь
5. Демьян Орловский, Санкт-Петербург
6. MegaZurab (zurabik99@****.com)**
7. Кристина Мгла, Солнечногорск
8. Sarevok (sarevok@*****.ru)**

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT №5
ЧИСТО ГЕЙМЕРСКОЕ СУМАСШЕСТВИЕ

Мы придумываем безумные задания для конкурсов, а вы присылаете еще более безумные работы! «Чисто геймерское сумасшествие» это отлично показало. Целующиеся террористы, пылающие симсы, пережравший чего-то слонобойного Gman из Half-Life 2, блюющие плюшевые медведи из какой-то детской игрушечки... Все эти ситуации и персонажи великолепно подходят для новой книги Андрея Теодоровича, которую он пишет уже шестой год подряд и на любые вопросы о ее содержании отвечает лишь одно: «Жесть как она есть!» Больше всего нам приглянулась работа СЕМЕНА КУЛЕШОВА – на его Зоне подружились изломы... Парочка сбрендивших мутантов козырно делают «йоу» и приглашают нас на угарный фристайл в Чернобыле. Мы уже собрали радиоактивные чемоданчики и мчимся туда на всех парах... Enjoy the madness!

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №05(53)

Как обычно, наиболее эрудированные читатели «РС ИГР» сумели полностью разгадать призовой кроссворд. Трехмесячной подпиской на Правильный одаривается АНАТОЛИЙ ГВОЗДИКОВ (Ханты-Мансийск). Игры от «1С» достаются ВИКТОРИИ ТРЕГУБА (Нижний Тагил) и ВАСИЛИЮ КОНКИНУ (Павлов-Посад).

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
5. LOCKPICKS
7. GODFATHER
10. AXIS
12. TES
15. ORTEGA
16. WET
18. PDA
23. TERRY
25. SHIP
26. VISTA
28. RONIN
29. EXCHANGE
33. ARCADE
36. SCAR
37. NPC
38. LOL
39. EKO
40. ALLIES
42. QUIDDITCH
44. ABIT
45. ATST
47. DM
49. OEM
51. DAEMON
52. ARCHON
54. HEART
55. GHOUL
56. MAY

ПО ВЕРТИКАЛИ:
1. ZONO
2. EPOX
3. BOX
4. BREED
6. SETUP
8. ADVENTURE
9. HD
11. SIRRUS
13. BRANWEN
14. BW
17. TEMPLAR
19. ARUSH
20. DRUID
21. MFS
22. CDV
24. MAX
27. TEEN
30. CACODEMON
31. ABBOTT
32. GTI
34. CRYSIS
35. BLOCK
36. SLACKER
38. LOOT
41. ITALIAN
43. HAND
46. TYR
48. NOKIA
50. MAGE
52. ATI
53. COH

КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО:
TUNGUSKA

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

* Вас ждет более 1000 игр
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Фирменные американские и европейские издания!

Command & Conquer: the First Decade (EURO)

1040 р.

Fallout Collection (DVD)

1300 р.

Grand Theft Auto Classics Collection

832 р.

Baldur's Gate 2 The Collection

1248 р.

Diablo II + Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction (игра + дополнение)

910 р.

Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack (US)

1430 р.

Crysis Special Edition (US)

2600 р.

Baldur's Gate Compilation (4 in 1 Boxset)

1430 р.

Metal Gear Solid 2: Substance (US)

1300 р.

Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar Special Edition (EURO)

1820 р.

Microsoft Flight Simulator X Deluxe DVD (US)

2600 р.

Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition (US)

2210 р.

Играй просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

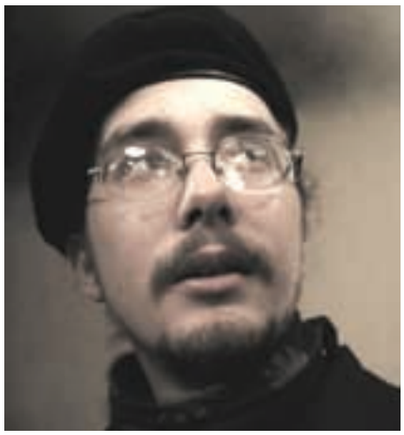
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: **+7 (495) 780 88 25** или пишите: **sales@gamepost.ru**

Телефон: (495) 780-8825
www.gamepost.ru

GAMEPOST

Все цены действительны на момент публикации рекламы

СОДЕРЖАНИЕ DVD



Начало лета, как обычно, привело к отсутствию релизов. Правда, Mass Effect и Age of Conan несколько сглаживают ощущение глобальной игровой катастрофы. Большинство издателей уже начали арт-подготовку к осеннему сезону – кажется, впереди горячие деньки. Информации очень много, и каждый раз нам приходится решать вопросы, связанные с дефицитом места на диске. Непростые вопросы, надо сказать. Однако в этот раз у нас нашлось достаточно пространства, чтобы поместить полный клиент бесплатной онлайновой ролевой игры Perfect World! Все больше крупных издателей предпочитают анонсировать проекты на собственных закрытых пресс-конференциях.Так, на конференции Ubidays впервые объявили о разработке долгожданной Beyond Good & Evil 2. И это после ужасных продаж первой игры! Еще одно громкое событие – показ дебютного трейлера нового «Принца Персии», для которого придуманы целый альтернативный мир и свежий набор персонажей. Более того, главный герой на этот раз не будет принцем! А вот о другом крупном сериале издательства, Splinter Cell, до сих пор ничего не слышно. Неужели Conviction отложили до лучших времен? О нелегкой судьбе Сэма Фишера, обо всех новинках с Ubidays и о других важных событиях PC-индустрии ты узнаешь из свежего выпуска новостей.

Дмитрий Эстрин,
редактор

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

RACE DRIVER: GRID

Демоверсия нового гоночного симулятора от Codemasters. Доступны три трассы, расположенные в разных уголках мира: San-Francisco, Yokohama и Jarama. Для каждой из них предусмотрен свой вид соревнований. Оценить возможности движка Neon Engine можно, прокатившись на одном из игровых автомобилей, среди которых замечены такие марки, как BMW 320SI, Nissan Silvia и Ford Mustang GT-R Concept. Помимо одиночного режима открыт и мультиплеер, так что геймерам будет с кем посоревноваться. Хороший уровень AI противников, отличная система повреждений и достойная графика.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

В серии LEGO-игр от LucasArts серьезное пополнение – приключения легендарного Индианы Джонса преобразились в кубики конструктора. В демоверсии доступен уровень The Lost Temple, где двум героям нужно отыскать золотую статуэтку. Тем, кому это удастся, откроется режим Free Play, позволяющий играть восьмеркой новых персонажей и получать доступ к некоторым секретным зонам. Простое управление, оригинальная графика и множество юмористических сцен с участием героев одноименного фильма позволят весело провести время.

ОНЛАЙН КЛИЕНТ

PERFECT WORLD

Perfect World – это бесплатная ролевая онлайн-игра, где созидательная мудрость древних мифов сочетается с разрушительным желанием переписать историю мира. Герою предстоит стать творцом своей судьбы и выбрать свой путь: странствовать по миру или участвовать в яростных дуэлях на земле, воде и в воздухе. Мастерить прекрасную одежду и редчайшее оружие или захватывать чужие территории в стремлении стать властителем мира. Клиент игры полностью на русском языке.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

PHILIP MUWANGA'S SQUAD COMMANDER 1.0

На сей раз поклонникам Unreal Tournament 2004 предлагается мод Philip Muwanga's Squad Commander 1.0, превращающий шутер в тактическую стратегию. Игроку доступны пять классов бойцов, каждый из которых имеет свою специализацию. Как и полагается, по мере прохождения игры характеристики бойцов растут. Бои идут в реальном времени, но в любой момент можно воспользоваться режимом стратегической паузы. Очень интересная вещь.

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SACRED 2: FALLEN ANGEL НА КРИ 2008

На КРИ 2008 представители CDV привезли пре-альфа-версию многообещающего проекта Sacred 2: Fallen Angel, который будет издаваться в России компанией «Акелла». Мы не упустили шанса пообщаться с разработчиками и попробовать игру. Выглядит все очень впечатляюще: огромный мир, открытый для исследования без всяких дополнительных загрузок, великолепная графика, интересные возможности многопользовательского режима. Авторы проекта Sacred 2 называют его смесью Diablo 2 и Oblivion. Согласись, звучит очень заманчиво. Смотри наш репортаж с выставки.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ FAR CRY 2

На конференции Ubidays была показана новейшая версия Far Cry 2 – самого убедительного представителя жанра FPS из тех, что должны выйти в этом году. Впечатляет практически все. Графика обещает переплюнуть картинку Crysis. Системные требования при этом, по словам разработчиков, вполне демократичны. Физическая модель на данный момент самая совершенная. Искусственный интеллект на высоте. Незаезженные декорации – еще один плюс. Игра сама по себе выглядит необычайно аппетитно. Впрочем, ты можешь убедиться в этом самостоятельно.

«ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА» НА КРИ 2008

Наблюдатели отмечают, что с каждым годом на КРИ становится все больше приставочных проектов. Поэтому и борьба за звание лучшей консольной игры конференции становится все более острой. В этом году компетентное жюри назвало победителем «Приключения капитана Блада», экшен-долгострой от издателя «1С» и разработчика «1С: Морской Волк». Хочешь верь, хочешь нет, а производство игры длится уже около пяти лет. О том, как это все происходило, рассказывают сами создатели игры в нашем репортаже с выставки.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

MASS EFFECT

Один из самых крутых консольных суперхитов прошлого года наконец стал доступен и пользователям PC. Долгий срок ожидания сполна окупается высочайшим качеством портирования – перед нами удивительно крепкий проект. Начинка не менее привлекательна. Action/RPG в космосе – очень свежий и смелый взгляд на жанр, представители которого весьма редко выбираются за рамки фэнтези-сеттинга. Великолепный сюжет, динамичный игровой процесс, технологичная графика... Подробнее об игре расскажет главный редактор Александр Трифонов.

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

World of Warcraft, безусловно, вечна, но вряд ли найдется поклонник MMORPG, который пропустит проект Age of Conan: Hyborian Adventures. В этой игре есть все, чего нам так не хватало. Взрослый контент и вполне реалистичная графика. Акцент на PvP-сражениях и уникальная игровая механика. Суровый мир Хайбории многим может показаться значительно привлекательнее традиционных для жанра схематично-сказочных сеттингов. В мае Age of Conan стала самой продаваемой игрой на PC – тоже показательный сигнал.

IRON MAN

Версия Iron Man на PC была выпущена при соблюдении всех возможных и невозможных компромиссов. Для начала издательство Sega приняло решение взять в качестве игровой основы версию на PS2. Одно это фактически приговор. Хотя, надо сказать, разработчики изо всех сил пытались выжать из графики все, что можно. Лет семь назад их попытку можно было бы даже назвать успешной. Игровой контент стандартен до невозможности – в Iron Man нет места неожиданным решениям, это самый что ни на есть обычный экшен.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «PC ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

РС ИГРЫ Видео

Пульс

Превью

Battlefield Bad Company
World of Warcraft: Wrath of Lich King
Wall-E

Ревью

Mass Effect
Age of Conan: Hyborian Adventures
Warhammer: Печать хаоса. Марш разрушения
Iron Man
Bus Simulator 2008
Race Driver: GRID HOT
Battle Rage
Хроники Нарнии. Принц Каспиан
Kung Fu Panda

Special

Sacred 2: Fallen Angel на КРИ 2008
«Операция Багратион» на КРИ 2008
Tom Clancy's EndWar
Brothers in Arms Hell's Highway
Beyond Good and Evil 2
Prince of Persia
«Черная метка» на КРИ 2008
«Приключения капитана Блада» на КРИ 2008
Презентация Alone in the Dark
Презентация Far Cry 2

Трейлеры

Age of Conan: Hyborian Adventures (2 ролика)
Alone in the Dark (3 ролика)
BattleForge
Bionic Commando
Brothers In Arms Hell's Highway
Collapse
Command & Conquer: Red Alert 3
Far Cry 2
Kung Fu Panda
Lego Batman
Line Rider 2: Unbound
Majesty 2 – The Fantasy Kingdom Sim
Mass Effect (3 ролика)
Project Origin
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Space Siege
Street Fighter IV (2 ролика)
Street Gears
The Agency
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian (3 ролика)
The Incredible Hulk
Theseis
Tom Clancy's EndWar
Trainz: The Complete Collection
Venetica
World in Conflict: Soviet Assault

Демоверсии

Devil May Cry 4
Dracula: Origin
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
Race Driver: Grid
Sublustrum

Дополнения

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 2
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Command & Conquer 3: Kane's Wrath
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Homeworld 2
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Operation Flashpoint: Resistance
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Soldier of Fortune: Payback
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Witcher
Unreal Tournament 2004
Unreal Tournament 3
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 2
Forgotten Hope 2.0 to 2.1 Patch
Doom 3
Gathered Weapons mod v1.1
Far Cry
Angus Weapon Compilation Mod v1.0
Half-Life 2
Farscape hl2 DEMO
Half-Life 2 Evolution Beta 1.0 Full
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
Quake 4 Weapons Realism Mod Epilouge
rFactor
LMS Limited Edition 1.06
Nismo Skyline R34 Z-Tune Road 1.10
WRC Subaru 1.00
Unreal Tournament 2004
Philip Muwanga's Squad Commander 1.0

Драйверы

ATI Catalyst 8.5 Vista (32-bit)
ATI Catalyst 8.5 Vista (64-bit)
ATI Catalyst 8.5 XP (32-bit)
Creative ALchemy 1.10.01
ForceWare 175.16 Vista (32-bit)
ForceWare 175.16 Vista (64-bit)
ForceWare 175.16 XP (32-bit)
ForceWare 175.16 XP (64-bit)
NVIDIA 3D Stereo Driver 174.76
Realtek HD Audio Codec Driver 1.94
Realtek HD Audio Codec Driver 1.94 (Vista)
DirectX 9.0c (Март 2008)

Патчи

Call of Duty 4: Modern Warfare v1.6 Интернациональный
Company of Heroes: Opposing Fronts v2.300 – v2.301 EN
Death Track: Возрождение v1.2 RU
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов v1.007 RU
King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.4 RU
King's Bounty. Легенда о рыцаре v1.4 RU (скачанная)
В тылу врага 2: Братья по оружию v1.50.11 RU
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 v1.02 EU,EN
SimCity Societies v1.04.243 Интернациональный
Стальная ярость: Харьков 1942 патч #4
The Sims 2: FreeTime v1.13.0.155 Интернациональный
World in Conflict v1.008 RU

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 8.5
CheMax Rus 7.3

Чит-программы

ArtMoney SE 7.28
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 14.8

Сохраненные игры

Crime Life: Gang Wars
F.E.A.R.
Iron Man
King's Bounty. Легенда о рыцаре
Корсары: Возвращение легенды
Medal of Honor: Airborne
Need for Speed Most Wanted
Soldiers of Anarchy
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
The Witcher

Трейнеры

Assassin's Creed DX9
Assassin's Creed DX10
Crusaders: Thy Kingdom Come
Europa Universalis: Rome трейнер для демоверсии
Europa Universalis: Rome v1.1
Fate of Hellas
Frontlines: Fuel of War v1.02
Loki: Heroes of Mythology v1.0.8.3
Medal of Honor: Airborne v1.3
Medieval II: Total War Kingdoms v1.05
Penumbra: Black Plague v1.01
Seven Kingdoms: Conquest
SimCity Societies патч #4
Supreme Commander: Forged Alliance v1.5.3599
The Witcher v1.3
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 v1.01
Turning Point: Fall of Liberty
UEFA EURO 2008
Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm
World in Conflict v1.007

Редакторы игр

Enemy Territory: Quake Wars SDK v1.5
Редактор трасс для серии игр «Полный привод 2»

Shareware

5 Spots II
Airport Mania: First Flight
Autocross Racing
Democracy

Софт

Свежий софт

a-squared Free 3.5.0.15
AVG Internet Security 8.0.93a1300
SmartFix Security Center 2008 4.2
Spyware Doctor 5.5.1.322
Vextractor 3.95
eMule 0.49a
Fast Link Checker 1.6
Remove Toolbar Buddy 4.60
AM-Notebook 5.0.2
Celestia 1.5.1
ClearDrive Vista 1.2
CloneSpy 2.3.1
Notepad++ 4.9.2
Nullsoft Scriptable Install System 2.37
AVS DVD Player 2.4
Crystal Player Pro 1.98
DJ Mix Pro 3.0 build 53
Guitar Tracks Pro 3.0
LameXP 3.00 RC2
RadLight 4.0
Hard Disk Sentinel 2.40
PassMark PerformanceTest 6.1.1017

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ServiWin 1.33
ShellToys 6.3.1
WindowBlinds 6.1 build 55
Avira AntiVir Personal 8.1.0.460
Jetico Personal Firewall 2.0.2.3
Trojan Guarder Golden 7.61
Burn4Free CD/DVD Copy 4.5.0.0
NeoPaint 4.7a
Alchemy Network Monitor 9.2
DHTML Menu Builder 4.20.014
Free Download Manager 2.5.758
FTP Now 2.6.88
Gizmo Project 4.0.3.3369
MozBackup 1.4.8
Orbit Downloader 2.6.5
Skype Recorder 2.0
CrystalMark 2004 0.9.124.405
DriveSitter 1.6.0.7
GPU-Z 0.2.2
RightMark Audio Analyzer 6.1.0
jetAudio 7.1.0 Basic
Kingdia DVD Ripper 3.5
Recuva 1.14.321
CrystalCPUID 4.14.2.405
DTweak Free 3.12
GIGATweaker 1.8.1.186
Hardinfo 2008 Professional 6.00.3150
Super Utilities Pro 8.0.1990

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 3.8.0
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.57
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.71 RU Final
WinZip 11.2.8094
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 2.0.0.14 Rus
Opera 9.27 International
CloneDVD 4.1.023
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.2.0.2536
Virtual CD 9.2.0.1
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 8.1.0
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 3.9.5
XP Codec Pack 2.3.7
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter
Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.3.1131
ReGet Deluxe 5.2.327
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.4
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.14 Rus
The Bat! Pro 4.0.24
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6
Miranda IM 0.7.7
mIRC 6.32
QIP Build 8060
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.03
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 6.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.4.5
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Ретро

Jagged Alliance 2 Демоверсия
Jagged Alliance 2 Обои
Jagged Alliance 2 Арт

Widescreen

Вавилон нашей эры (Babylon A.D.)
Eagle Eye
Journey to the Center of the Earth 3D
Темный рыцарь (The Dark Knight)
Секретные материалы: Я хочу верить (The X-Files: I Want to Believe)
Особо опасен! (Wanted)

VOD

Lyn vs Grubby

По заявкам

All to MP3 Converter 2.15

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни add-on не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Поиски Лапуты
с Татьяной Щелкуновой

ЛЮБИТЬ БЕЗ СТРАХА УМЕРЕТЬ

Есть одно расхожее мнение – оно же вопрос, на который придумывает ответы игрок и читатель журнала о компьютерных играх. Мнение заключается в том, что женщины не умеют и не любят играть в компьютерные игры. Соответственно вопрос – любят или нет и почему не любят; да, именно в такой форме. И если мужская часть населения через соединительный союз «и» выносит свой приговор: не любит, то разгоряченная феминизмом женская часть этого же населения, дуясь, буркает: «Обидная клевета!» И, в сущности, правы и те и другие. Просто мужчины судят о том, что лежит на поверхности, что понятно и легко для анализа. А вот женщины в силу своей причудливой и противоречивой природы сами даже не подозревают, насколько любят играть и как страшна эта любовь.

Квесты (удел всех женщин) – это кухня мысли, сюжетов и связанных в макраме интриг. Медленно, как бы левитируя между негой и ленцой, словно почитывая хорошую, Серебряного века, чуть потертую книгу, едва-едва переворачивая подернутые желтизной страницы, – женщина играет в квест. Даже не от какой-то большой любви к играм как таковым (ведь только особенные, самые лучшие из них будут пройдены до конца). А в перерывах между сном и жизнью она сидит у монитора, ожидая непременного чуда. Так, сначала ей обещали чудеса книги, затем кино, теперь игры. От этих слов легко отмахнуться, сказать, что женщины уже не те, что мир свысока относится к сентиментальной любочке-любови. Но стоит просто почитать девичьи блоги, и вы поймете, что, в сущности, каждая женщина – дама с собачкой.

Однако к квестам, хоть они и считаются уделом всех женщин, любовь не возникает. Хорошая дружба, нежная привязанность (которая не дает выкинуть с полок старые, уже не модные игры), да и только. От экшенов и шутеров женщины вообще держатся подальше… Почему? Ключевой вопрос.

Верные подруги, женщины легко переносят походы на такие фильмы, как «Чужой 4», «Монстро», «Мгла». Женщины, хоть и через плотно сжатые веки, все равно могут смотреть, как убивают. Они не в силах защититься от подмявшего под себя все сферы культуры принципа эстетизации безобразного. И даже более того, они тоже включаются в этот принцип. Если им дать пострелять в живые мишени, например, в Counter Strike, они будут стараться попасть (в голову, как вариант). Но как только ее, эту новоиспеченную снайпершу, снимут, игра для нее потеряет всякий интерес и даже более того – будет неприятна. Женщины боятся умирать. Страх смерти оказывается сильнее интереса, азарта и радости от прошлых побед. Своими большими и зоркими глазами он заранее видит, как будет плохо от вида мертвого протагониста. Первая смерть моего персонажа бог весть в какой игре произвела на меня сильнейшее впечатление. Я, как сейчас, помню этот момент. Шла по полю, ведя персонаж с того места, где его оставил основной игрок, в уши дул чудесный ветер, я с удивлением замечала, что трава шевелится, и ее шорох я отчетливо слышала в наушниках. Я увидела какую-то базу и одного человека на ней. Проверив, как работает оружие, я забралась туда, выстрелила, выстрелил он, и затем я заметила ораву NPC, стреляющих и бегущих на меня. С диким воплем я сорвала с себя наушники и ринулась к стене.

Стоит ли говорить, что играть в игры подобного жанра мне не хотелось? Вернула мне интерес к шутерам рецензия на Max Payne, причем даже не содержательная часть, а подпись к иллюстрации, где автор описывал красоту падающих стеклянных осколков. Я решила проверить все на своем опыте и стала играть. Первый раз меня убили в метро на самой первой локации двое (опять-таки первых) парней. Но стекло было дальше по сюжету, и, сжав зубы, я начала заново. И еще, и еще раз. Я так часто умирала на пути к этой описанной красоте, что невольно привыкла к этому чувству и моя собственная смерть каждый раз казалась досадным недоразумением. Затем я стала играть в WarCraft 2, и там я привыкла проигрывать и мириться с тем, что не всегда достаточно умна и сообразительна.

Как для меня, так и для любой девушки очень трудно воспитать в себе привычку к собственной смерти, научиться думать, что все это понарошку, что это не обидно и не стыдно. Однако, воспитав и поняв, женщина вдруг меняется до невозможности.

Свою гильдмейстершу в World of Warcraft я называю графиней. Она родом из Швеции, и, мне кажется, ей очень идет это прозвище. Хотя гораздо больше ей бы пошло – кровавая графиня. Тащась в ее хвосте, я только и успеваю ужасаться погрому, который остается после нее. Несясь по открытому месту, она цепляется абсолютно ко всем мобам, в инстансе на правах танка собирает даже большее количество монстров, чем нужно в эту конкретную минуту. Как хилеру мне это особенно приятно (Sic! Страх смерти диктует: «Лечи!»). Ее можно призвать с абсолютно любой локации, чтобы расправиться с высокоуровневым игроком или двумя. Однажды я ей просто сообщила, что около меня по пляжу прошли два врага. Она тут же спросила их уровень и включен ли у них PVP и, не дожидаясь ответа, уже понеслась убивать их, при этом в общем чате объявив на них охоту. А ведь моя графиня – дама 30 лет с двумя малышами, и днем она работает нянечкой. **PG**

Специальные предпремьерные кинопоказы Total DVD

Только лучшие фильмы

UNIVERSAL

От «Юниверсал Пикчерс Интернэшнл (Россия)»

Только в журнале

TOTAL DVD

БИЛЕТЫ НА ПРЕДПРЕМЬЕРНЫЕ СЕАНСЫ В ПОДАРОК!

СМОТРИТЕ В ИЮЛЕ

СМОТРИТЕ КИНО
В СЕТИ КИНОТЕАТРОВ «КАРО ФИЛЬМ»

СЕТЬ КИНОТЕАТРОВ КАРО ФИЛЬМ

ЖУРНАЛ TOTAL DVD №7 В ПРОДАЖЕ С 25 ИЮНЯ

Круги на полях
с Сергеем Думаковым

СВЕЖИЙ ВЕТЕР

Успех свежей King's Bounty, теперь уже несомненный и всеми признаваемый, – отличная стартовая площадка для серьезного и на удивление оптимистичного разговора о состоянии дел в игровой индустрии – той, какой она станет совсем скоро. Какой бы хорошей игрой ни была «Легенда о рыцаре», огромную роль в ее успехе сыграл именно громкий заголовок, обеспечивший проекту повышенное внимание и прессы, и игроков... и немаленький бюджет. Почему же издатели были уверены в том, что именно этой игре – с громким названием, но все же одной из многих – повезет?

Ответ прост: это тренд. Пробежим глазами по новостным лентам: четвертая Street Fighter, четвертая же часть Earthworm Jim, блокбастер-ориентированная Sonic, двумерный ремейк Bionic Commando, новые игры во вселенных Splatterhouse и Golden Axe... Вчерашние дети выросли, надели костюмы и стали зарабатывать неплохие деньги, вполне позволяющие им покупать пару-тройку больших, «боксовых» игр в месяц. Но вот беда: эти дети росли не на Medal of Honor и не на «Блицкригах» – они росли на играх старой выправки, когда разработчики по наивности и незнанию всерьез считали, что компьютерная игра – точно такой же способ самовыражения, как и живопись с литературой: это были времена червяка Джима, квестов Lucas Arts и игр Тима Шеффера, а еще раньше – времена гениальных аркад от Atari и Nintendo. И вчерашних детей, этих мужчин в костюмах, эту огромную часть потенциальной игровой аудитории так просто уже не проведешь: они обожглись на десятках второсортных стратегий и чудовищных экшенов, но они знают, какой игра может быть. А еще у них есть деньги, любовь к электронным играм и желание их покупать – факт, который, очевидно, до недавнего времени не давал покоя наиболее прозорливым продюсерам и маркетологам.

Потом выход был найден. Им нужны старые бренды? Что ж, они получат старые бренды. Та же Bionic Commando выходит аж в двух вариантах: в традиционном 3D (этим путем пошли Prey и Turok – игры, заметим, тоже с именами и возрастом, но им было чуть проще, они родились трехмерными) и в виде олдскул-аркады. И даже гадать не стоит, какой из вариантов окажется более интересным: никто не удивится, если продажи обеих частей будут приблизительно одинаковыми. Ну а о коммерческом прицеле Earthworm Jim 4 говорит хотя бы тот факт, что одновременно с разработкой игры планируется снять мультсериал и (внимание!) полноценный художественный фильм.

Дальнейшее развитие событий выглядит вполне предсказуемым: очевидное заигрывание с аудиторией, которым выглядит возвращение к жизни популярных тайтлов прошлого, очень скоро сменится нормальными взаимоотношениями платежеспособного гражданина и разработчиков компьютерных игр. Пока что, к сожалению, умы игровых студий по-прежнему видят среднего игрока как некую прыщавую субтильную сущность с покрасневшими от бессонных ночей глазами – с той лишь разницей, что сущность выросла, переехала от родителей в собственные апартаменты и обзавелась некоторым количеством купюр в бумажнике. Когда окажется, что на деле востребованы качественные, умные, яркие игры – а ведь создателя Earthworm Jim не называл сумасшедшим только ленивый! – когда выяснится, что Psychonauts все-таки была гениальной игрой, а провал дутого консольного хита Haze закономерен и всего-навсего отражает реальное положение дел на рынке (это, кстати, косвенно подтверждает и успех так называемых музыкальных симуляторов вроде Guitar Hero – игр, откровенно рассчитанных на аудиторию 20+)... когда все это станет очевидным, ситуация, скорее всего, изменится и продюсеры разглядят в игроке человека. Им в конце концов придется это сделать.

Именно о таком варианте развития событий говорит и тот факт, что к созданию «новых старых игр» привлекаются именно те, кто стоял у истоков создания того или иного франчайза. То есть расчет ведется не просто на «ностальгирующих тупиц, готовых потратить сотню баксов на любой предмет с изображением Пакмэна», а именно на разбирающихся в индустрии игроков: это не ситуация с, условно говоря, воссоединением группы ABBA, когда тысячи фанатов готовы на умопомрачительные траты только ради того, чтобы просто увидеть шведскую четверку вместе на сцене. В случае со Street Fighter такое не прокатит, малейший качественный промах – и вместо громкого возвращения получаем позорный пшик.

И самое главное: эта тенденция – явление в высшей степени положительное. Оно, во-первых, выгодно всем участникам сделки, во-вторых, заставляет специалистов, ответственных за появление игр на прилавках, работать. Работать и думать: времена сборников «Игры для настоящих мужчин!», ориентированных на не слишком разборчивых в предмете родителей, которые ищут быстрый подарок своему чаду, подходят к концу. Нас ждет светлое будущее? Вполне возможно. Практика показывает, что жернова таких мельниц поворачиваются вспять очень медленно – тем забавнее наблюдать, как быстро меняются условия рынка. Так что долой черные краски! Иногда хорошие вещи случаются тогда, когда их совсем не ждешь. **PG**

1
Перерождение Splatterhouse в высокодетализированного жилистого мужика в кедах – кто о таком мог подумать еще несколько лет назад?

2
Четвертая часть Street Fighter. Чувствуете дыхание времени?

3
Вот за это (встречаем Bionic Commando Rearmed, друзья!) каждый уважающий себя сын 80-х с радостью готов отдать десятую часть (минимум) своего ежемесячного жалованья.

4
Сетевая игра на четырех персон в Bionic Commando Rearmed – один из многих крючков, на которые расчетливые маркетологи рассчитывают поймать ностальгирующих яппи.

5
Возможно, изобразительная неврежность Street Fighter 4 – ход наверянный. Старичков зацепит, а это главное.

6
Взглянуть в лицо ошеломленному врагу – как же не хватало этой возможности в оригинальной Golden Axe!

7
История сериала Earthworm Jim, кстати, знает и такие чудовищные провалы, как Earthworm Jim 3D. Вывод? Червяк – не ABBA.

8
Turok не самый лучший пример для подражания: во всех отношениях средняя игра становится явлением исключительно в силу родословной.

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

ПРЕВЬЮ FALLOUT 3 – ОБШИРНЫЙ МАТЕРИАЛ О САМОЙ ОЖИДАЕМОЙ RPG.

РЕЦЕНЗИЯ НА ALONE IN THE DARK – КОМПЬЮТЕРНЫЙ УЖАСТИК, С КОТОРОГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ, ВОЗВРАЩАЕТСЯ.

РЕПОРТАЖ С EA3 – КРУПНЕЙШЕЕ МИРОВОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СВОЮ ЛИНЕЙКУ НА ЭТОТ ГОД.

РЕЦЕНЗИЯ НА FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE – РЕЙСИНГ, НЕКОГДА ПОДНЯВШИЙ АВАРИИ В ИГРАХ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ, СНОВА НА PC.

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

ТЫ ДАВНО ХОТЕЛ В РОЛИ ВСАДНИКА-НАЗГУЛА ПОЙМАТЬ И ПРИЛЮДНО НАКАЗАТЬ ФРОДО БЭГГИНСА, СКРЫВАЮЩЕГОСЯ С ПОМОЩЬЮ КОЛЬЦА ВСЕВЛАСТИЯ? ИЛИ, МОЖЕТ БЫТЬ, МЕЧТАЛ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ В ШКУРЕ САРУМАНА ИЛИ, ЧЕМ ЧЕРТ НЕ ШУТИТ, САУРОНА? ТОГДА НЕ ПРОПУСТИ СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР. ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ МЫ ВО ВСЕХ ПОДРОБНОСТЯХ РАССКАЖЕМ ОБ АМБИЦИОЗНОМ ЭКШЕНЕ В МИРЕ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ».

Последний весенний месяц удался на славу. Взгляни на раздел рецензий в этом номере: Mass Effect, Age of Conan: Hyborian Adventures, Race Driver: GRID, TrackMania United Forever, новый эпизод Sam & Max и так далее – о таком списке обзоров мы могли только мечтать. Все перечисленные игры в большей или меньшей степени оправдали ожидания и получили заслуженно высокие баллы. Вряд ли июнь будет столь же богат на хитовые релизы (летнюю засуху в игровой индустрии никто не отменял), но и через месяц нам будет о чем рассказать своим читателям.
Серия FlatOut наконец возвращается на PC с полноценной nextgen-версией: Ultimate Carnage наверняка подарит нам не один час дорожного безумия. Уже готовится всех запугать до седых волос Alone in the Dark. Не уверены, что после прохождения игры еще когда-нибудь сможем сунуться в Центральный парк Нью-Йорка. Надеемся, нас также не разочаруют ни Requiem: Bloodymare – MMORPG от создателей Ragnarok Online, ни Supreme Ruler 2020 – продолжение одной из лучших стратегий прошлого года.
Богатой на материалы о потенциальных хитах получится рубрика «Обрати внимание!»: мы дадим исчерпывающую информацию о Pure, Burnout Paradise, Prince of Persia, Tom Clancy's HAWX, Arcania: A Gothic Tale и не только. В рубрике же спецов тебя ждет материал, посвященный онлайновым стратегиям.

ДО ВСТРЕЧИ 23 ИЮЛЯ!

ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

FOXCONN®
www.foxconn.ru
www.quantum-force.net
Quantum Force
BLACKOPS
НАИВЫСШАЯ МОЩНОСТЬ, ПРЕДЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
Система охлаждения 4-в-одном QuantumCooler является цельномедной системой, позволяющей эффективно охлаждать северный мост, южный мост и модуль VRM.
4in1 Quantum Cooler
ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY
Supports Windows Vista
SONAR
В комплекте аудиокарта
P.W.M.
MOTOR FOR LUNACY
Большая текущая производительность
Лучшая энергоэффективность
С выходной текущей мощностью более 200 Ампер, восьмифазный цифровой PWM повышает возможности для разгона для энергоемких процессоров.
Потеря энергии в PWM модулях происходит при переключении между различными потребителями. Тем не менее, с восьмифазным цифровым PWM сокращаются энергозатраты на 25% по сравнению с аналогичным PWM.
СПЕЦИФИКАЦИЯ
Поддерживает процессоры Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad и Core™ 2 Duo с частотой FSB до 1600 МГц
Память Dual DDR3 1066Mhz, max. 8GB
3*PCIex 48 с поддержкой ATI CrossFire™
Восьмифазный цифровой PWM с повышенной выходной мощностью
4 в 1 Quantum Cooler для воздушного, водяного или экстремального охлаждения
Quantum BIOS для максимального разгона
Утилиты Quantum Lab & Quantum Mon
intel X48 EXPRESS CHIPSET
www.quantum-force.net
Дилеры:
Москва:
ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934;
Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстер Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Девиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.
Реклама

Perfect World

NIVAL ONLINE

PC игры

PC игры

DOMINANCE WAR III

Wellstorm 2008